JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria.



Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „Gothic II“: www.gothic2.de

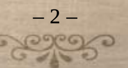
Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung, oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

www.jowood.de/support



Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter?

Telefon-Hotline Deutschland:

KOCH Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Email: hotline@kochmedia.com

Telefon
Deutschland: 0180 / 5656008
(0,12 Euro/Min. - deutschlandweit)
Fax: 089 / 24 24 5 - 241

Österreich: 01 / 8150880

Schweiz: 0848 000 220

Unsere Telefon-Hotline ist täglich von 7:00 bis 24:00 erreichbar.

GAS Supportlink (deutsch):
www.jowood.de/support

copy protected



Gothic II



Handbuch



Inhalt

Vorwort

Willkommen bei Gothic II!

Ein Lichtblitz. Ein Donnerschlag, der Mark und Bein durchdringt, der kalten Glieder wieder schmerzhaftes Leben einhaucht. Quälend hell scheinen die wenigen Fackeln, die den Raum in flackerndes Licht tauchen. Am Boden ein Pentagramm, Totenschädel rings herum… Ein Magier hat unseren namenlosen Helden ins Leben zurück gerufen. Nicht irgendein Magier. Sondern der berüchtigte, längst totgeglaubte Dämonenbeschwörer Xardas.

Was nun geschieht, liegt allein in Ihrer Hand: Kaum ein anderes Spiel bietet so viele Möglichkeiten, so uneingeschränkte Handlungsfreiheit wie Gothic II. Tödliche Bedrohungen und ungeahnte Reichtümer, mächtige Feinde und loyale Verbündete erwarten den namenlosen Helden dieses epischen Rollenspiel-Abenteuers.

Die Handlung von Gothic II knüpft nahtlos an den erfolgreichen Vorgänger an. Wer Gothic gespielt hat, wird sich sofort mit der Steuerung und den Grundprinzipien des Spiels vertraut fühlen und zahlreiche Features und Handlungselemente wiedererkennen. An dieser Stelle möchten wir uns für die zahlreichen kreativen Ideen und Vorschläge bedanken, die wir von Gothic-Fans erhalten haben! Wir haben uns eure kritischen Hinweise zu Herzen genommen und viele eurer konstruktiven Anregungen in Gothic II umgesetzt. Zudem gibt es ein Wiedersehen mit einigen alten Bekannten.

Natürlich richtet sich Gothic II ebenso an Spieler, die den Vorgänger nicht kannten. Das ausführliche „Tutorial" in diesem Handbuch soll insbesondere unerfahrenen Spielern den Weg durch das erste Kapitel erleichtern – mit zahlreichen Hinweisen zu den vielen Details und Möglichkeiten in Gothic II, aber auch etlichen „Spoilern" [Das Glossar erläutert zahlreiche Details zum Spiel und einige Rollenspiel-Fachbegriffe].

Noch ein Hinweis vorneweg: Gothic II lässt dem Spieler alle nur erdenklichen Freiheiten. Spielen Sie einen rechtschaffenen Soldaten und Paladin im Dienste des Königs? Einen undurchschaubaren Novizen und Magier des Ordens, der die Kraft des Feuers zu beherrschen lehrt? Oder lieber einen kriegerischen Freigeist, der als Söldner und Drachentöter stets dem Rufe des Schicksals folgt? Je nachdem, für welche dieser drei Gilden (bzw. Charakter-Klassen) Sie sich entscheiden, ändert sich der Spielverlauf in Gothic II recht deutlich. So gut wie jede Situation lässt sich auf mehrere unterschiedliche Weisen lösen.

Wohlan, namenloser Held: Der Magier Xardas erwartet Sie. Und er hat eine Mission für Sie – eine Aufgabe, die zunächst einfach klingt…

Viel Spaß und viel Erfolg in Gothic II!

Ihr Gothic II-Team



1. Vorgeschichte

Nur wenige Wochen ist es her, seit ein Gefangener der Minenkolonie die magische Barriere um das Minental zerstörte, einen bösen Erzdämon besiegte… und just im Moment seines größten Triumphes von herabstürzenden Felsmassen verschüttet wurde. Doch die Kraft seiner magischen Rüstung verhinderte, dass der Tod den namenlosen Helden an sich riss…

Nun hat Xardas, der abtrünnige Magier, der geheimnisvolle Dämonenbeschwörer, diesen Helden wieder ins Reich der Lebenden geholt.

Dieser Abschnitt enthält einige Informationen, die dem Helden zu Spielbeginn noch unbekannt sind. Sie sollten erwägen, diesen Abschnitt erst dann gründlich zu lesen, wenn Sie Gothic II bereits einmal durchgespielt haben.

Königreich in Flammen

König Rhobar stand alleine im Thronsaal. Nachdenklich starrte er auf den kleinen Brocken Erz vor sich, betrachtete fasziniert die violetten Adern, die den Brocken durchzogen und ihm seine magischen Eigenschaften gaben.

„Mit diesem Erz wurde mein Reich aufgebaut... und ohne das Erz werde ich es wieder verlieren. Mein ganzes Reich versinkt im Chaos, überall erheben sich die Bauern und weigern sich, den von ihnen verlangten Tribut zu zahlen.
Und ich kann nichts dagegen tun!
Zu viele Schlachten habe ich verloren, zu viele Soldaten haben ihr Leben gelassen. Meine Armee ist klein geworden... zu klein, um den Orks entgegenzutreten. Wenn kein neues Erz aus Khorinis kommt, werden wir den nächsten Ansturm der Orks nicht überleben."

Er stand auf und ging zum Fenster. Eine gespenstische Ruhe lag über der Stadt. Nur der monotone Rhythmus der orkischen Kriegstrommeln war in der Ferne zu hören.

Sein Blick schweifte zum Hafen, zum kümmerlichen Rest der einst so mächtigen Kriegsflotte. Die Esmeralda, ein armseliges Handelsschiff, ... das einzige Schiff, das dem König und seinem Reich geblieben war. Der Rest der Flotte lag auf dem Grund der Meere, versenkt durch die mächtigen Sklavengaleeren der Orks.
Seufzend riss sich Rhobar von dem traurigen Anblick los; sein Blick wanderte weiter zu den mächtigen Schornsteinen der großen Schmelzöfen. Schon seit zwei

Wochen war kein Feuer mehr zu sehen. Schwarz und trostlos standen sie da – fast schien es ihm, als sähe er in den erloschenen Öfen und erkalteten Schornsteinen das Skelett des einst unbezwingbaren Reiches.

Ohne das Erz aus Khorinis hatten seine Armeen eine Niederlage nach der anderen erlitten. Nun waren die Waffenkammern leer, und ohne neues Erz konnte man keine Waffen schmieden, keine neuen Soldaten ausheben: Ohne Erz gab es keine Möglichkeit, das Kriegsglück doch noch zu wenden. Die Zukunft der Welt hing vom magischen Erz aus Khorinis ab!

„Ich muss eine Entscheidung treffen. Noch hat sich der Belagerungsring der Orks nicht vollends geschlossen. Noch könnte ein Ausfall gelingen. Wer weiß, wie lange noch? – Nein. Ich habe weder die nötigen Männer noch ausreichend Waffen. Ein Ausfall wird nichts nützen. Ich brauche Erz."

Während sein Blick auf der Hauptstadt seines Reiches ruhte, fasste er einen kühnen, verzweifelten Plan.

„Wenn dieser Plan scheitert, dann haben wir verloren. Dann wird mein Reich in Trümmern liegen, und bald wird es nur noch in traurigen Liedern und gelehrten Schriften existieren. Aber noch könnte die Zeit reichen. Noch ist das Königreich nicht geschlagen. Wenn ich schnell handele, dann könnte es klappen."

Er riss sich aus seiner Lethargie und winkte einen Boten herbei.

„Schickt Lord Hagen zu mir, ich habe einen Auftrag für ihn!"

Kurze Zeit später kam ein sichtlich müder Krieger in den Thronsaal. Er hatte, wie viele andere Soldaten auch, seit Tagen nicht geschlafen; nur seine eiserne Disziplin hielt ihn noch auf dem Beinen.

„Ihr habt nach mir verlangt, mein König?"
„Lord Hagen, ich habe eine Mission für Euch. Unser aller Überleben, das Schicksal des gesamten Reiches, hängt von ihr ab. Ihr dürft nicht versagen!"
„Mein Leben hat keine Bedeutung, mein König. Ich werde die Mission erfüllen – oder ich werde sterben."
„Ich gebe Euch die Esmeralda. Nehmt die hundert besten Krieger aus Euren Reihen und segelt mit ihnen nach Khorinis. Ihr werdet nicht eher zurückkehren, bis die Laderäume des Schiffes mit Erz gefüllt sind!
Wir haben nicht viel Zeit. Brecht auf der Stelle auf!"

Krieg auf Khorinis

„Wenn du etwas suchst und nicht weißt, wo du es finden kannst,
dann geh nach Khorinis – dort wirst du es ganz sicher kaufen können."
- Sprichwort (Verfasser unbekannt) -

Das Minental von Khorinis. Lange vergessen waren die ruhmreichen Tage der einstmals ertragreichen Erzminen dieses unscheinbaren Landstrichs. Umringt von einer undurchdringlichen magischen Barriere schufteten Sträflinge in den Erzminen, fristeten ihr Dasein in dem scheinbar natürlichen Gefängnis.

Einem einzelnen Mann war es gelungen, die Ketten der Gefangenschaft zu sprengen. Er folgte dem Ruf der Freiheit, der ihn tief in die unterirdischen Tempel dieser Welt führte. Bereit, jeden Preis zu bezahlen, ohne Kompromisse. Tatsächlich gelang es ihm, ein uraltes Übel aus dem Tal zu verbannen und die magische Barriere für immer zu zerstören.

Angespornt vom Hass ihrer jahrelangen Gefangenschaft strömten die Gefangenen durch den einzigen Pass in die lang ersehnte Freiheit. Niemand in Khorinis war auf das Geschehene vorbereitet, zu lange hatte man schon im Schatten der scheinbar unzerstörbaren Kuppel gelebt. Die kleine Garnison der Miliz hatte dem Ansturm der Häftlinge nichts entgegenzusetzen. Nach einigen blutigen Gefechten gelang es vielen der Sträflinge, sich in den Bergen und Wäldern des Umlandes zu verstecken.

Die stetig zunehmenden Überfälle in der Umgebung der Stadt Khorinis und das immer dreistere Auftreten der Banditen schienen die gesamte Stadt zu lähmen. Angestachelt durch die Unfähigkeit der Miliz, ihre Höfe zu schützen, verbündeten sich einige der Bauern mit den Geflohenen und verweigerten von nun an dem König die Gefolgschaft.

Die Insel Khorinis sieht einer ungewissen Zukunft entgegen: Immer mehr Nahrungslieferungen der Bauern bleiben aus, einige Bauern lassen gar ihre Vorräte von Söldnern beschützen. Die Vorräte in den Kellern der Stadt schwinden rapide dahin. Die Macht der Miliz endet am Stadttor - niemand außerhalb der Stadtmauern ist mehr sicher vor den Überfällen der Banditen.

Doch was niemand ahnt: Das Böse ist nicht tot. Es formiert sich neu. Es formiert sich, um den Menschen den letzten Todesstoß zu versetzen. Und niemand kann es aufhalten.

Niemand?

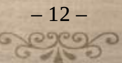
1.1 Allein gegen die Mächte der Finsternis

Xardas, Dämonenbeschwörer und Mentor unseres Helden, erkennt als einer von wenigen die verzwickte Situation. Er befreit den namenlosen Helden aus dem Tempel und erweckt ihn wieder zu neuem Leben – mit dem Ziel, die Geheimnisse des Minentals zu entschlüsseln und die wahren Drahtzieher zu entlarven, die hinter dieser tödlichen Bedrohung stehen.

Doch der wochenlange Todeskampf tief unter den Trümmern des Tempels, die unsäglichen Leiden und Qualen haben deutliche Spuren hinterlassen: Kraftlos und armselig wirkt der Mensch, dessen Seele Xardas da in sein Pentagramm gerufen hat. Zum zweiten Mal lastet das Wohl des ganzen Landes auf den Schultern dieses Helden – doch er ist so schwach geworden, hat so vieles vergessen! Nach all diesen Strapazen muss er sich vorsichtig stärken, sich allmählich wieder an früher Gelerntes erinnern, neue Fähigkeiten erwerben – so macht sich unser Held auf, um Xardas' Auftrag zu erfüllen.

Schon bald erkennt unser Held das ganze Ausmaß der Katastrophe, die diese scheinbar zivilisierte Welt fast übergangslos in Korruption, Machtgier und Mord versinken zu lassen droht. Die satten, selbstzufriedenen, stets gierigen Bürger der Stadt Khorinis werden nun von den kampferprobten königlichen Paladinen beschützt. Die hungernden Bauern allerdings können nicht mehr Korn liefern – und heuern furchtlose, bis an die Zähne bewaffnete Söldner an, die den Paladinen die Stirn bieten. Selbst die Magier, die sonst ruhig in ihrem Kloster leben, sehen sich nun zum Eingreifen gezwungen. Die Situation eskaliert: Ein offener Bürgerkrieg droht auszubrechen, der wohl keinen Menschen auf der Insel Khorinis verschonen würde.

Doch wie kommt es, dass die seit Jahrhunderten bestehende Ordnung zu zerbersten droht? Zieht etwa eine versteckte Macht die Fäden, werden die Menschen geschickt gegeneinander ausgespielt? Soll all dieses Chaos nur zur Ablenkung dienen, um eine weitaus größere Gefahr zu verbergen? Unser Held macht sich auf, um im Minental nach Spuren dieser geheimnisvollen Macht zu suchen…



2. Installation

2.1 Systemanforderungen

	Minimum	Empfohlen
Betriebssystem	Windows® 98 / ME / 2000 / XP	Windows® 98 / ME / 2000 / XP
CPU	Pentium® III (oder vergleichbar) mit 700 MHz	Pentium® III (oder vergleichbar) mit 1200 MHz
Grafikkarte	32 MB-Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung	64 MB-Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung
Hauptspeicher	256 MB RAM	512 MB RAM
Festplattenplatz	2,2 GB ->3,2 GB (G2+G2 AddOn)	2,2 GB ->3,2 GB (G2+G2 AddOn)
Sound	DirectX®-kompatible Soundkarte	DirectX®-kompatible Soundkarte
Steuerung	Maus, Tastatur	Maus, Tastatur
DirectX	DirectX® 8.1 oder besser	DirectX® 8.1 oder besser

2.2 Installation

So installieren Sie Gothic II auf Ihrem PC:

1. Legen Sie die CD „Gothic II" in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. (DVD-Laufwerke und CD-Brenner können natürlich ebenso benutzt werden!) Wenn „Autostart" für dieses CD-Laufwerk aktiviert ist, erscheint nach einigen Augenblicken das Installationsmenü.

1a. Sollte das Installationsmenü nicht automatisch erscheinen, doppelklicken Sie auf das Icon „Arbeitsplatz" auf Ihrem Windows-Desktop. Es erscheint ein Fenster, das alle vorhandenen Laufwerke anzeigt. Doppelklicken Sie auf das CD-Laufwerk mit der CD „Gothic II" – nun wird der Inhalt dieser CD in einem neuen Fenster dargestellt. Mit einem Doppelklick auf „setup.exe" starten Sie den Installationsvorgang.

2. Klicken Sie auf „Installieren", um Gothic II auf Ihrem Computer zu installieren.

3. Lesen Sie die Lizenzbestimmungen durch. Wenn Sie damit einverstanden sind, klicken Sie auf „Weiter".

4. Der Standard-Installationspfad ist c:\Programme\JoWooD\PiranhaBytes\Gothic II. Auf dem Ziellaufwerk sollte mindestens 2,2 GB freier Festplattenspeicher vorhanden sein! Klicken Sie auf „Weiter“, wenn Sie Gothic II in dieses Verzeichnis installieren möchten. Andernfalls klicken Sie auf „Durchsuchen“, geben ein neues Verzeichnis an und klicken dann auf „Weiter“.

5. Sie können auch angeben, wie der Eintrag im Startmenü lautet, über den Sie Gothic II aufrufen. Klicken dann auf „Weiter“.

6. Sie sehen nun eine Zusammenfassung der aktuellen Installationseinstellungen. Wenn Sie Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf „Zurück“.
   Um den Kopiervorgang zu starten, klicken Sie auf „Weiter“. Die Spieldaten werden nun kopiert, was einige Minuten in Anspruch nehmen kann.

7. Zum Abschluss werden Sie gefragt, ob Sie auf dem Windows-Desktop eine Verknüpfung zu Gothic II erstellen wollen. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, wird die Installation beendet. Sie können nun das Spiel starten!

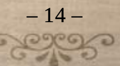
2.3 Deinstallation

So entfernen Sie Gothic II von Ihrem PC:

Methode A
1. Legen Sie die CD „Gothic II“ in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein (DVD-Laufwerke und CD-Brenner können natürlich ebenso benutzt werden!). Sollte das Autostart-Menü nicht erscheinen, folgen Sie den Anweisungen aus Punkt 1a der Installationsanleitung.
2. Klicken Sie im Autostart-Menü auf die Schaltfläche „Deinstallieren“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Methode B
1. Öffnen Sie das Startmenü mit einem Klick auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie Start -> Programme -> Gothic II -> Gothic II Deinstallieren
2. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Methode C
1. Öffnen Sie das Startmenü mit einem Klick auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> Software.
2. In diesem Menü sehen Sie eine Liste aller auf Ihrem PC installierter Programme. Wählen Sie Gothic II aus und klicken Sie auf „Entfernen“. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.



2.4 Spielstart

Methode A
Legen Sie die CD „Gothic II“ in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein und klicken Sie im Autostart-Menü auf „Gothic II spielen“

Methode B
Doppelklicken Sie auf das Icon Gothic II auf Ihrem Desktop (nur falls Sie diese Verknüpfung installiert haben).

Methode C
Sie das Startmenü mit einem Klick auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie Start -> Programme -> Gothic II -> Gothic II

3. FAQ

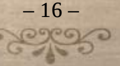
3.1 Technik-FAQ

Das Spiel lässt sich nicht installieren!
Überprüfen Sie, ob Ihr PC den Mindestanforderungen von Gothic II entspricht. Sollte die CD nicht lesbar sein, wenden Sie sich bitte an die JoWooD-Hotline.

Das Spiel lässt sich nicht starten oder stürzt ab!

a) Überprüfen Sie, ob Ihr PC den Mindestanforderungen von Gothic II entspricht.
b) Überprüfen Sie die Konfiguration ihres PC: Die Treiber, insbesondere die Grafiktreiber, müssen auf dem neuesten Stand sein. Auf der Internet-Homepage des Herstellers Ihrer Grafikkarte finden Sie die aktuellsten Grafiktreiber. Nach dem Treiber-Update sollten Sie unbedingt DirectX® (siehe unten) neu installieren.
c) Stellen Sie sicher, dass die neueste Version von DirectX® auf Ihrem Computer installiert ist. Auf der Gothic II-CD ist DirectX® 8.1 im Verzeichnis \DirectX zu finden. Die jeweils aktuellste Version von DirectX® können Sie unter directx.microsoft.com herunterladen. Häufig finden Sie neue Versionen von DirectX® auch auf den Cover-CDs von Spielzeitschriften.
d) Überprüfen Sie, ob DirectX® auf Ihrem Computer problemlos ausgeführt wird. Dazu öffnen Sie das Windows-Startmenü mit einem Klick auf die Schaltfläche „Start“ und klicken auf „Ausführen“. In dem Fenster, das nun erscheint, geben Sie „dxdiag“ [ohne Anführungszeichen] ein. Mit diesem Diagnosewerkzeug finden Sie heraus, ob Ihr Computer mit DirectX® kompatibel ist bzw. ob Probleme auftreten.

Das Spiel ruckelt!
Die enorm umfangreiche Welt von Gothic II stellt recht hohe Anforderungen an Ihre Hardware. Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Einstellungen“ aus. Nun drosseln Sie allmählich die Leistung des Spiels: Sie können z.B. die Grafikauflösung verringern, die Sichtweite oder die Detailstufen der Modelle reduzieren – so läuft Gothic II auch auf älteren PCs flüssig.
Auch das Defragmentieren der Festplatte kann die Leistung des Rechners erhöhen: Schließen Sie alle laufenden Programme. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Festplattensymbol, gehen Sie auf „Eigenschaften“ und klicken Sie die Registerkarte „Tools“ an. Hier finden Sie die Schaltfläche „Defragmentieren“. Die Festplatte wird nun aufgeräumt. Dieser Vorgang nimmt unter Umständen einige Zeit in Anspruch, hilft aber ungemein.



Bei älteren Grafikkarten (32 MB) lässt sich die Leistung optimieren, indem Sie die Bildschirmeinstellungen auf 16 bit bei 600x800 Pixeln setzen.
Auf ganz langsamen Rechnern kann auch das Ausschalten der Musik das Spiel beschleunigen.

3.2 Gameplay-FAQ und Tipps

Wo kann ich meine Charakterklasse festlegen?
Anders als in vielen anderen Rollenspielen oder Adventures müssen Sie die Klasse ihres Helden nicht schon vor dem Spielbeginn festlegen. Im ersten Kapitel treten Sie einer von drei Gilden bei – eine Entscheidung mit maßgeblichem Einfluss auf die Entwicklung Ihres Helden und den Verlauf der Handlung. In diesem Handbuch finden Sie eine kurze Erläuterung des ersten Kapitels („Schnelleinstieg“) und ein ausführliches Tutorial: Beide erklären den Weg vom Spielstart bis zum ersten Kontakt mit den Gilden.

Ich sterbe am Anfang zu oft – was kann ich tun?
Benutzen Sie häufig die Speicherfunktion. Gerade zu Beginn des Spiels ist Ihr Held noch sehr schwach und muss sich oft eher auf List und Tücke als auf seine körperliche Kraft und Geschicklichkeit verlassen. Einige Hinweise, die den Spielstart erleichtern sollten, finden Sie am Ende dieses Kapitels bzw. im Tutorial.

Wo kann ich bessere Gegenstände finden?
Einige unverzichtbare Gegenstände, etwa das „Auge Innos“, sind integraler Bestandteil der Handlung. Viele Gegenstände können zufällig gefunden werden: Abseits der abgetretenen Pfade, fernab der Haupthandlung des Spiels, finden sich immer wieder kleinere Monsterhöhlen, Räuberlager und andere (oft recht schwierige) „Dungeons“. Dort finden Sie teilweise gute Waffen und recht viel Gold.
Wieder andere Gegenstände können vom Helden hergestellt oder modifiziert werden. Wenn Sie zum Beispiel rohes Fleisch im Inventar haben und einen Herd benutzen, bereiten Sie gebratenes Fleisch zu (bringt mehr Gesundheitspunkte). Je nach Gilde können Helden auch Runen erschaffen, Waffen schmieden und andere Spezialfertigkeiten nutzen. Wer Diebesfertigkeiten erworben hat, kann immer wieder hilfreiche Items entwenden.

Eine Figur im Spiel ist böse auf mich – muss ich einen alten Spielstand laden?
Die NSCs („Nicht-Spieler-Charaktere“, siehe Glossar) und Gilden reagieren sehr unterschiedlich auf die Handlungen Ihrer Spielfigur: Ein Streit mit einer Figur mag kurzfristig Probleme bringen, kann jedoch an späterer Stelle neue Lösungsmöglichkeiten eröffnen. Das Spiel bleibt immer lösbar (außer Sie treiben es zu bunt – zum Beispiel sollten Sie das Artefakt „Das Auge Innos“ nicht ins Meer werfen...!)

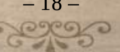
Welche Gilde ist am besten?
Das Spiel wurde sorgfältig ausbalanciert, so dass die drei Charakterklassen bzw. Gilden einander in etwa ebenbürtig sind. Die Entscheidung für eine Gilde sollte von der Persönlichkeit Ihres Helden abhängen – und wirkt sich deutlich auf den Spielverlauf aus. Warum nicht einmal als furchtloser, tapfer-aufrichtiger Paladin, dann als gewissenloser Söldner, dann als Magier spielen? Das Spiel gibt's her!

Ich wurde bei einer Straftat erwischt – jetzt sind alle sauer auf mich!
Wenn der Spieler NSCs bestiehlt, mit einer Waffe bedroht, angreift oder in Sichtweite des NSCs jemanden ermordet, wird sich der jeweilige NSC diese Taten merken – dies wirkt sich auf das Verhalten des NSC deutlich aus. Die NSCs mögen es auch nicht, wenn man ihre Privatsphäre verletzt, sie aufweckt oder die zur Nahrungsproduktion lebenswichtigen Schafe tötet!
Schwerwiegende Straftaten werden der Stadtwache oder anderen Autoritäten gemeldet. Wenn Sie über ausreichend Gold verfügen, können Sie bei diesen Autoritätspersonen (etwa dem Anführer der Stadtmiliz) einen Schulderlass kaufen. Wenn nicht – dann sollten Sie wohl einen Spielstand laden. Und nächstes Mal besser aufpassen! Wenn ein bestimmter NSC nicht mehr mit Ihnen spricht, weil er durch eine Ihrer Schandtaten verärgert wurde, können Sie auch den Zauberspruch „Vergessen“ einsetzen.

TIPP
Diebe tun's heimlich! Angeblich existiert eine geheime Diebesgilde in Khorinis, wo man Schleichen, Schlösser knacken und sogar Taschendiebstahl lernen kann...

Ich habe mich verlaufen! Wieso gibt es keine Karte?!
Zu Spielbeginn sollten Sie sich eher an die Straßen halten – in der Wildnis lauern oft starke Kreaturen. Später im Spielverlauf können Sie bei bestimmten Händlern Landkarten kaufen.

Ich hänge fest, diese Monster sind zu schwer!
Besonders zu Spielbeginn ist Ihre Spielfigur noch unerfahren, schlecht ausgerüstet und schwach: Viele Gegner sind eindeutig zu hart! Wie man mit „unlösbaren“ Situationen und viel zu starken Monstern zurecht kommt? Hier einige Vorschläge…



a) Ein Tipp von Gorn
Wenn man durch die Wildnis streift, begegnet man oft Monstern, die einfach zu stark sind – je nachdem, wohin man geht. Anfangs sollte man diese starken Monster meiden. Wenn man sich zu nahe an ein Tier heranwagt, fühlt es sich bedroht. Viele Tiere nehmen dann eine Drohhaltung ein, ehe sie angreifen – dann kann man sich oft noch in Sicherheit bringen. Falls man dennoch angegriffen wird, hilft oft Davonrennen. Die meisten Biester geben nach kurzer Zeit die Verfolgung auf.
Monster haben ihre eigenen Vorlieben und Schwächen. Lurker beispielsweise ernähren sich mit Vorliebe von Goblins: Wenn ein Lurker einen Menschen verfolgt und dabei einen Goblin wittert, wird er meist dem Goblin nachjagen. Wölfe fressen am liebsten Schafe – auch sie geben oft die Verfolgung eines Menschen auf, wenn sie statt dessen ein Schaf reißen können. Ratten haben eine Vorliebe für Aas. Jeder Abenteurer sollte die Monster dieser Welt genau beobachten und ihre Vorlieben und Schwächen ausnutzen!

b. Umgehen Sie diesen Bereich und kehren Sie später zurück – mit besserer Ausrüstung und mehr Kampferfahrung.
c. Locken Sie die Monster an. Die meisten Menschen in Gothic II werden nicht zögern, herannahende Monster anzugreifen. Man kann auch z.B. einen hungrigen Wolf in die Nähe von Schafen locken – er wird dann über die Schafe herfallen, anstatt weiter den Spieler zu jagen. ACHTUNG: Für diese Aktion gibt es keine Erfahrungspunkte, es sein denn, der NSC ist im Party-Modus!
d. Ein Magier könnte sich etwa in einen Wolf oder ein anderes Wesen verwandeln – diese Kreaturen halten ihn dann für einen der Ihren (siehe Abschnitt „Magie“). Sie können auch mal ausprobieren, wie Wölfe auf einen zum Schaf verwandelten Spieler reagieren – zuvor sollten Sie allerdings den Spielstand speichern.

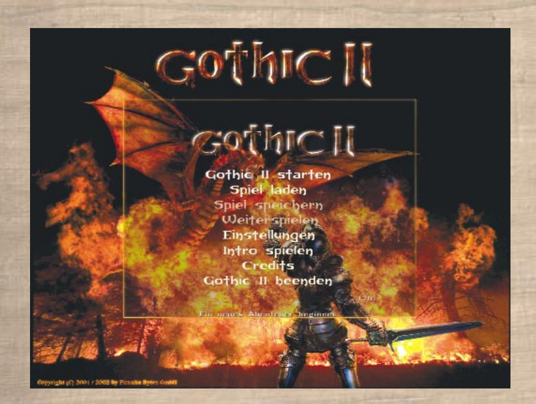
Gibt es Gegenstände, die man nicht verkaufen sollte?
Einige Items sind sehr selten und werden als Zutat für besonders nützliche Gegenstände oder Zaubertränke benötigt. Wenn Sie beispielsweise ein Kraut namens Kronstöckel finden, sollten Sie dieses behalten: Tränke mit Kronstöckel können die Eigenschaften Ihres Helden dauerhaft steigern.

Was ist die richtige Lösung für dieses Rätsel?
Für beinahe jede Situation in Gothic II gibt es mehrere verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Entscheiden Sie sich je nach Stärke und Gilde Ihre Spielfigur – jeder Weg, der Sie zum Ziel führt, ist „der richtige Weg“.

Was muss ich als nächstes tun?
Konsultieren Sie das Logbuch (Taste „L“), um Hinweise zu bereits gelösten und noch ungelösten Aufgaben zu sehen.

4. Menüs

4.1 Hauptmenü



Gothic II starten	Startet ein neues Spiel
Spiel laden	Gespeicherten Spielstand laden
Spiel speichern	Laufendes Spiel abspeichern
Weiterspielen	Hauptmenü verlassen, zurück ins Spiel
Einstellungen	Optionen, siehe unten
Intro spielen	Intro-Film ansehen
Credits	Informationen über die Entwickler von Gothic II
Gothic II beenden	Spiel verlassen

4.2 Einstellungen



Hier wählen Sie einen Bereich aus, in dem Sie die Spieleinstellungen verändern wollen.

4.2.1 Spiel



Hier legen Sie verschiedene Details zum Spiel fest: Untertitel, Animationen in den Menüfenstern, Sichtumkehr, ob Sie eine Maus verwenden und wie empfindlich die Maus auf Ihre Eingaben reagiert.

4.2.2 Grafik



Die Einstellungen in diesem Menü können sich deutlich auf die Leistung des Spiels auswirken. Sollte das Spiel „ruckeln“ (wenige Bilder pro Sekunde), dann sollten Sie hier die Details und Sichtweite drosseln, die Himmeleffekte abschalten und eventuell (im Untermenü „Video“) die Auflösung der Darstellung reduzieren.

Textur Details	Gibt an, wie detailliert die Texturen im Spiel dargestellt werden.
Modell Details	Gibt an, wie detailliert die Figuren im Spiel in großer Sichtweite dargestellt werden.
Sichtweite	Stellt die Sichtweite ein. Eine hohe Sichtweite belastet den Computer stark.
Himmeleffekte	Schaltet verschiedene Ambient-Effekte an oder ab.

4.2.3 Video



Die Einstellungen in diesem Menü können sich deutlich auf die Leistung des Spiels auswirken. Sollte das Spiel „ruckeln“ (wenige Bilder pro Sekunde), dann sollten Sie hier die Auflösung der Darstellung reduzieren bzw. Im Menü „Grafik“ die Sichtweite und Detaildarstellung reduzieren.

Grafikkarte	Sollten mehrere Grafikkarten auf Ihrem System installiert sein, können Sie hier auswählen, welche von Gothic II benutzt wird.
Auflösung	Wählen Sie, in welcher Bildschirmauflösung Gothic II läuft. Höhere Auflösungen sehen besser aus, stellen aber hohe Anforderungen an Ihr System. *ACHTUNG: Wenn Sie die Auflösung ändern wollen, bestätigen Sie Ihre Änderung mit der EINGABETASTE! Erst dann ändert sich die Auflösung. (Alle anderen Einstellungen werden direkt übernommen.)*
Helligkeit / Kontrast / Gamma	Optimieren Sie die Anzeigendarstellung für Ihr System.

4.2.4 Audio



Hier legen Sie die Lautstärke von Effekten, Sprache und Musik fest, schalten die Ambient-Musik an oder ab und können auch die technischen Details der Soundwiedergabe einstellen.
ACHTUNG: Die Einstellung des Soundproviders wird erst nach den Neustart des Spiels übernommen!

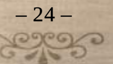
4.2.5 Steuerung



In diesem Menü können Sie die Steuerung von Gothic II an Ihre Vorlieben anpassen.

4.2.6 Performance / Qualität

Mit diesem Menüpunkt können Sie vorgegebene Einstellungen auswählen.



5. Spielsteuerung

Hier zeigen wir die Standardwerte für die Steuerung. Unter „Einstellungen" im Hauptmenü von Gothic II können Sie die Spielsteuerung an Ihre Vorlieben anpassen.

5.1 Wichtige Befehle

Aktionstaste	Linke Maustaste oder Strg-Taste Mit der Aktionstaste lösen Sie viele verschiedene Handlungen aus: Person ansprechen, Gegenstand aufheben, Tür öffnen, Behälter durchsuchen; im Kampf: Zuschlagen / Blocken
Bewegen	Die Bewegungstasten sind doppelt vergeben: Der Cursor-Block (Bewegen/Drehen) zusammen mit den Tasten „Entf" und „Bild ab" (Strafing) bildet eine Steuerungsmöglichkeit, die Tasten WASD (Bewegen) und QE (Drehen) die zweite. Um zwischen Gehen und Laufen umzuschalten, halten Sie die Hochstelltaste (Shift) gedrückt oder drücken die Feststelltaste (Shift Lock). Mit der Alt-Taste können Sie springen.
Kampfmodus	LEERTASTE Die meisten Aktionen (sprechen, nehmen, etc.) stehen im Kampfmodus nicht zur Verfügung. Im Kampfmodus können Sie mit der Aktionstaste einen Gegner „fixieren", alle Schläge richten sich dann gegen diesen Gegner. Mit Aktionstaste und den Bewegungstasten Vor, Links und Rechts greifen Sie an, mit Aktionstaste und Zurück wehren Sie einen Angriff ab.
Umschauen	Im Stillstand halten Sie die Taste 0 auf dem Ziffernblock der Tastatur gedrückt. Nun können Sie sich mit den Bewegungstasten oder der Maus frei umsehen. Um nach hinten zu sehen, während Ihr Held läuft – etwa um zu sehen, ob die Verfolger aufgeholt haben – drücken Sie ebenfalls Taste 0 auf dem Ziffernblock.

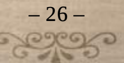
5.2 Die Steuerung im Überblick

5.2.1 Basissteuerung

Vorwärts (gehen/schwimmen)	W oder Pfeil hoch
Zurück	S oder Pfeil runter
Rechts drehen	E oder Pfeil rechts oder Maus
Links drehen	Q oder Pfeil links oder Maus
Schritt rechts	D oder Bild ab
Schritt links	A oder Entf
Schnelle / Langsame Bewegung	Hochstelltaste (Shift)
Schnell / Langsam umschalten	Feststelltaste (Shift Lock)
Springen/Tauchen	ALT
Aktion (aufnehmen, ansprechen, öffnen etc.)	Strg oder linke Maustaste
Umschauen	Num-0 + Pfeiltasten / Maus
„Rückspiegel“ (im Laufen nach hinten schauen)	Während des Laufens Num-0 drücken
Charakter-Bildschirm	C
Logbuch	L, N
Karte (falls vorhanden)	M
Zuletzt verwendete Waffe ziehen	Leertaste
Ausgerüstete Nahkampfwaffen ziehen	1
Ausgerüstete Fernkampfwaffe ziehen	2
Letzter benutzter Zauberspruch	3
Ausgerüstete Zaubersprüche aktivieren	4-0

5.2.2 Inventar und Handel

Inventory aufrufen	TAB
Inventory schließen	Escape oder rechte Maustaste
Gegenstand kaufen/verkaufen	Strg oder linke Maustaste
Alle Gegenstände eines Typs kaufen/verkaufen	ALT
Gegenstand ausrüsten / benutzen (im Inventar des Spielers)	Strg /linke Maustaste
Gegenstand ablegen	ALT



5.2.3 Kampf

Gegner im Fokus behalten	Strg gedrückt halten
Schlag vor	Strg / linke Maustaste + Pfeil vor
Seitschlag rechts	Strg / linke Maustaste + Pfeil rechts
Seitschlag rechts	Strg / linke Maustaste + Pfeil links
Parade	Strg / linke Maustaste + Pfeil zurück
Strafing (Schritt seitwärts)	ALT + Pfeil links/rechts

TIPP
Mit geschicktem Timing können Sie Schlagkombinationen durchführen.

6. Wichtige Charaktere



Der Held
Der Held, ein Mann ohne Namen. Noch vor wenigen Wochen war er Gefangener in der Minenkolonie – doch er wuchs über sich selbst hinaus, zerstörte die magische Barriere, bezwang sogar den „Schläfer“, einen Erzdämonen. Er wäre längst tot, hätte ihn nicht seine magische Rüstung am Leben erhalten... seine Rettung verdankt er dem Dämonenbeschwörer Xardas.

Xardas
Der Mentor und Lebensretter des Helden. Vor langer Zeit war er Mitglied des Hohen Rates der Feuermagier. Doch er wandte sich vom Kloster ab und studiert seitdem die dunkle Kunst der Dämonenbeschwörung.



Lester
Lester war, wie der Held, ein Gefangener der Minenkolonie. Damals war er Angehöriger der Sekte, die den Schläfer anbetete – ohne zu wissen, dass dieser Schläfer ein Erzdämon war! Was nach dem Sieg des namenlosen Helden über den Schläfer aus ihm wurde, ist unbekannt.



Diego

War ebenfalls ein Gefangener der Minenkolonie. Diego ist ein geschickter Dieb und passabler Kämpfer. Der Schurke hat seine ganz eigene Moral – der lebende Beweis dafür, dass es so etwas gibt wie „Ehre unter Dieben“. Über seinen Verbleib ist nichts bekannt.



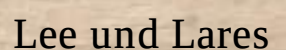
Milten

Auch er war Gefangener der Minenkolonie. Obwohl er mittlerweile dem Orden der Feuermagier beigetreten ist, bleibt er seinem ehemaligen Gefährten (dem Helden) treu ergeben.



Gorn

In der Minenkolonie schloss sich der Gefangene Gorn den Söldnern unter Lee an, bis heute dient er Lee mit kompromissloser Loyalität.



Lee und Lares

Wer Gothic gespielt hat, wird sich an diese beiden Haudegen erinnern – Lee war Anführer einer Gefangenengruppe im Minental, Lares seine rechte Hand. Derzeit hält sich Lares in Khorinis auf, direkt am Hafen. Lee leitet die Söldnertruppe auf Onars Bauernhof.





Lord Hagen

Anführer der Paladine, vor einigen Tagen mit dem Schiff in Khorinis eingetroffen, Ehrenhaft, tapfer, vertritt die Gesetze Innos mit eiserner Faust. Lord Hagen ist in der Stadt Khorinis im Rathaus zu finden, im Oberen Viertel der Stadt.

Pyrokar

Oberster Feuermagier, Mitglied im Hohen Rat, Vertreter Innos, des Gottes der Gerechtigkeit und der Wahrheit und des Feuers. Pyrokar ist in der Kirche des Feuermagier-Klosters zu finden.





Vatras

Der Wassermagier Vatras ist in der Stadt Khorinis vor dem Tempel zu finden.



TIPP VON Diego

Wie Leute auf dich reagieren

Einige Leute sind immer feindselig und greifen sofort an. Wie die normalen Menschen auf dich reagieren, hängt von vielen Faktoren ab! Welcher Gilde gehörst du an? Bist du rechtschaffen, oder bist du ein bekannter Strauch-dieb und Schafräuber?

Verschiedene Handlungen werden die Reaktionen fast aller Menschen beeinflussen:

Mord wird gar nicht gern gesehen! Wenn du jemanden grundlos angreifst und ermordest, wirst du vogelfrei: Alle werden versuchen, den Toten zu rächen und dich zu töten. Wenn du sehr reich bist, kannst du versuchen, dich zum Anführer der Wache durchzuschlagen und die Strafe zu zahlen. (Anmerkung: Es ist in einem solchen Fall meist empfehlenswert, einen Spielstand laden.)

Diebstahl verärgert den Besitzer der Dinge, die du klauen wolltest. Wenn du jemanden beklaut hast und ertappt wurdest, wird dieser NSC nicht mehr mit dir reden wollen.

Ein **Angriff** gegen einen anderen Menschen wird nicht gern gesehen: Wenn du jemanden schlägst, wird er oder sie sich wehren und später nicht mehr mit dir reden wollen. Es gibt aber auch harte Jungs, denen eine kleine Prügelei nichts ausmacht. Die Söldner und die Leute im Hafenviertel werden einem Kampf sogar begeistert zujubeln.

Waffen ziehen ist eine aggressive Handlung! Wer dir vertraut (Freunde) oder selbst hart genug drauf ist (Hafenviertel, Söldner), wird nicht mal mit der Wimper zucken. Alle anderen werden dich auffordern, die Waffe wegzustecken. Wenn du das nicht tust, ist das genauso schlimm, als hättest du zugeschlagen!

Schafe sind eine wichtige Nahrungsquelle. Niemand mag Leute, die fremde Schafe abschlachten!

Fremde Häuser sind Privatgrund – viele Leute werden sauer, wenn Fremde in ihren Gemächern rumschnüffeln. Wenn dich jemand zum Gehen auffordert, solltest du lieber abhauen. Die Häuser von Händlern darf man aber problemlos betreten.

Besänftigen kann man viele Leute, wenn man für seine Vergehen bezahlt, etwa bei Lord Andre von der Stadtmiliz. Die Spruchrolle „Vergessen“ kann ebenfalls sehr nützlich sein.

7. Charakterentwicklung

7.1 Allgemeines

Die Zugehörigkeit zu einer Gilde bestimmt zugleich die Charakter-Klasse des Spielers. Jede der drei Gilden hat zwei Stufen – Söldner können zu Drachenjägern werden, Milizsoldaten zu Paladinen aufsteigen und Novizen zu Magiern geweiht werden.

Für besiegte Monster und gelöste Rätsel erhält der Held Erfahrungspunkte. Ist die nächste Erfahrungsstufe erreicht, erhält der Held Lernpunkte. Diese können bei bestimmten NSCs benutzt werden, um die Attribute des Helden zu verbessern oder neue Talente und Fertigkeiten zu erlernen.

In einigen Fällen bestimmt die Mitgliedschaft in einer Gilde, bei wem man Talente lernen oder Attribute steigern kann, und wie hoch die Lernpunkte-Kosten dafür sind.

TIPP VON XARDAS

Du bist schwach. Vieles hast du vergessen in den langen Wochen, in denen du am Abgrund des Todes standest. Du wirst viele Fähigkeiten verbessern oder neu erlernen müssen, um die vor dir liegenden Aufgaben meistern zu können.

Wenn du dich für einen Pfad entschieden hast, solltest du ihn konsequent verfolgen! Wenn du deine Lernpunkte willkürlich auf alle Eigenschaften verteilst und keine Fähigkeit wirklich meisterlich beherrschst, wirst du es sehr schwer haben, gegen die mächtigsten Feinde zu bestehen.

Du solltest eine Kampffertigkeit sehr gut beherrschen – Ein- oder Zweihänder, Fernkampf oder Magie. Jeder dieser Wege kann dich zum Ziel bringen, jeder hat seine Vor- und Nachteile.

7.2 Talente lernen:

Hier kann man seine Lernpunkte in Talentpunkte eintauschen.

Tiere ausbeuten	Die Fähigkeit, Tiere auszunehmen. Felle, Klauen und andere Trophäen können gewinnbringend verkauft werden.

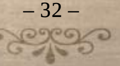
Runen erschaffen	Hier gibt's die Zaubersprüche! Die „Kreise" der Magie entsprechen in etwa den Kapiteln des Spiels, in denen sie zur Anwendung kommen. Nur Magier können Runen erschaffen!
Alchemie	Die Fähigkeit, Tränke zu brauen.
Waffen schmieden	Die Fähigkeit, selber Waffen herzustellen.
Diebesfertigkeiten	Schleichen, Taschendiebstahl und andere nützliche (aber teils verbotene) Praktiken.
Kampf	Der Held kann seine Fertigkeiten in bestimmten Waffenkategorien perfektionieren: Einhänder (alle einhändig geführten Waffen), Zweihänder (beidhändige Waffen), Fernkampfwaffen (Bogen und Armbrust).

Talentstufen: Nahkampf	
10 – 29%	Anfänger
30 – 59%	Kämpfer
60 – 100%	Meister

Talentstufen: Fernkampf	
10 – 29%	Anfänger
30 – 59%	Schütze
60 – 100%	Meister

TIPP von Gorn
Die Kampftalente steigern die Trefferchance im Kampf. Je höher die Prozentzahl, desto größer die Chance, einen schweren Treffer zu erzielen. Wird ein solcher kritischer Treffer erzielt, wird die Stärke des Helden zum Waffenschaden hinzugezählt.

Tipp von Diego
Ungeübte Schützen können weit entfernte Ziele kaum treffen. Auf große Entfernungen zu schießen, ist für Anfänger reine Munitionsverschwendung! Es macht wenig Sinn, einen Troll überhaupt mit Bogen oder Armbrust anzugreifen – der dickhäutige Riese wird selbst gezielte Schüsse nicht mal als lästiges Jucken spüren!



Diebesfertigkeiten

Schleichen ist praktisch – man kann sich fortbewegen, ohne bemerkt zu werden. Die Kunst der lautlosen Fortbewegung ist vor allem für Diebe und Späher sehr nützlich: Leute wachen nicht auf, man kann sich in Häuser schleichen oder nahe an nichts ahnende Gegner heranpirschen... Viele Leute werden allerdings sehr zornig reagieren, wenn sie jemanden bemerken, der sich anschleicht!

Schlösser öffnen zu können kann sehr lohnend sein – die meisten Leute sperren ihre wertvollsten Besitztümer in verschließbare Truhen ein. Man benötigt nicht nur das Talent zum Schlösserknacken, sondern auch einen Dietrich. Die Chance, dass das Schloss aufgeht, entspricht der Geschicklichkeit des Diebes, pardon – des Schlossers. Manche Truhen können nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden.

Taschendiebstahl ist riskant! Wenn man dieses Talent erlernt hat, bekommt man in Dialogen neue Optionen. Je höher die Geschicklichkeit, desto eher wird man spüren, ob der NSC etwas bei sich hat, das sich zu klauen lohnt; und desto höher wird auch die Chance, dass der Diebstahl gelingt. Als Dieb kann man ganz gut einschätzen, wie riskant die Aktion wird – im Dialog wird dies als Text angezeigt.

7.2.1 Attribute

Stärke	Die Stärke der Figur bestimmt unter anderem den Schaden, den ein Angriff ausrichtet, und welche Waffen der Held benutzen kann.
Geschicklichkeit	Die Geschicklichkeit bestimmt vor allem den Umgang mit Fernkampfwaffen, also Bogen und Armbrust, dem Rapier (Degen) und den Diebesfertigkeiten.
Mana	Mana wird für Zaubersprüche benötigt.

8. Monster

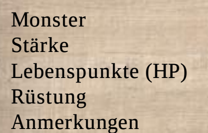
(sind im Addon nicht mehr gültig)

Hier finden Sie Informationen zu einigen der rund 50 verschiedenen Monsterarten in Gothic II. Von einigen Monstern gibt es auch schwächere Varianten – etwa kleine Blutfliegen oder junge Wölfe.



Monster	Wolf
Stärke	20
Lebenspunkte (HP)	40
Rüstung	10
Anmerkungen	Greift im Rudel an. Ruft im Kampf andere Wölfe herbei. Jagt bevorzugt kleinere Säugetiere, etwa Schafe und Ratten.

Monster	Goblin
Stärke	20
Lebenspunkte (HP)	40
Rüstung	10
Anmerkungen	Greift bevorzugt in Gruppen an. Wasserscheu.





Monster	Riesenratte
Stärke	15
Lebenspunkte (HP)	30
Rüstung	10
Anmerkungen	Frisst lieber Aas (tote Tiere), als zu kämpfen. Verfolgt Feinde nur kurz. Rotten sich gerne zusammen.



Monster	Feldräuber
Stärke	30
Lebenspunkte (HP)	60
Rüstung	20
Anmerkungen	Wie alle Landinsekten wasserscheu. Greift selten von selbst an. Greift an, wenn ein anderer Feldräuber in der Nähe Schaden nimmt. Verfolgt Feinde nur kurz.

Monster	Blutfliege
Stärke	20
Lebenspunkte (HP)	40
Rüstung	10
Anmerkungen	Sehr schnell, schwer berechenbar. Fluginsekt, nicht wasserscheu. Verhält sich im Allgemeinen ähnlich wie der Feldräuber.



Monster	Lurker
Stärke	40
Lebenspunkte (HP)	80
Rüstung	20
Anmerkungen	Einzelgänger. Lurker lieben Goblinfleisch – wenn sie einen Goblin kriegen können, ignorieren sie alles andere.





Monster	Snapper
Stärke	60
Lebenspunkte (HP)	120
Rüstung	30
Anmerkungen	Snapper sind gefährliche Jäger, die auch Menschen gerne angreifen. Schleichen sich langsam an, verfolgen Menschen über weite Strecken. Jagen gerne im Rudel.

Monster	Schattenläufer
Stärke	??
Lebenspunkte (HP)	??
Rüstung	??
Anmerkungen	Angeblich magische Wesen. Schlafen tagsüber, jagen nachts. Einzelgänger. Verspeisen alles, was kleiner ist als sie und lecker schmeckt. Menschen sind kleiner und sehr lecker.



Monster	Ork
Stärke	60+
Lebenspunkte (HP)	200+
Rüstung	60+
Anmerkungen	Attribute variieren. Schaden je nach Waffe (viel Schaden!). Die Krieger und Schamanen der Orks sind meist in großen Gruppen oder Armeen zu finden, nur die schwächeren Späher sind manchmal allein anzutreffen. Die Krieger-Elite der Orks gilt als nahezu unbesiegbar.



Monster	Troll
Stärke	200
Lebenspunkte (HP)	500
Rüstung	100
Anmerkungen	Trolle sind groß. Sehr groß. Und widerstandsfähig. Einen Troll mit Pfeilen zu beschießen ist ähnlich witzlos, wie Weintrauben auf einen wütenden Elefanten zu werfen.

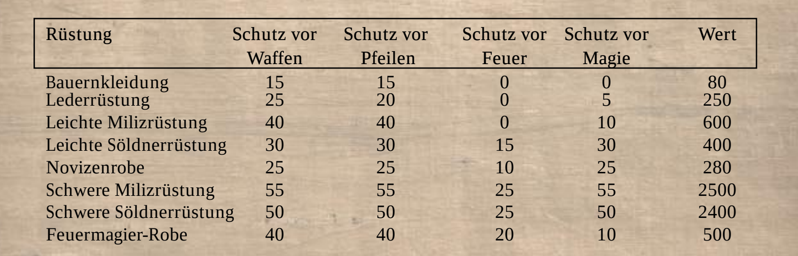
9. Ausrüstung

9.1 Rüstung **(sind im Addon nicht mehr gültig)**

Hier finden Sie Informationen zu einigen der in Gothic II verfügbaren Rüstungen.

TIPP VON GORN

Rüstungen bieten unterschiedlich guten Schutz vor verschiedenen Angriffen. Der „Schutz vor Waffen“ gibt an, wie gut der Träger vor Nahkampfangriffen mit Äxten, Keulen und Schwertern geschützt ist. „Schutz vor Geschossen“ bezeichnet den Schutz vor Pfeilen und Armbrustbolzen. Der Schutz vor Magie ist der Rüstungswert gegen die Zauber von Magiern. Der Feuerschutz schließlich gibt an, ob und wie gut die Rüstung ihren Träger vor dem feurigen Hauch der Drachen beschützt.



Rüstung	Schutz vor Waffen	Schutz vor Pfeilen	Schutz vor Feuer	Schutz vor Magie	Wert
Bauernkleidung	15	15	0	0	80
Lederrüstung	25	20	0	5	250
Leichte Milizrüstung	40	40	0	10	600
Leichte Söldnerrüstung	30	30	15	30	400
Novizenrobe	25	25	10	25	280
Schwere Milizrüstung	55	55	25	55	2500
Schwere Söldnerrüstung	50	50	25	50	2400
Feuermagier-Robe	40	40	20	10	500

Rüstung	Schutz vor Waffen	Schutz vor Pfeilen	Schutz vor Feuer	Schutz vor Magie	Wert
Drachenjägerrüstung	??	??	??	??	3000
Ritterrüstung	??	??	??	??	5000
Schwere Feuerrobe	??	??	??	??	7000
Paladin-Rüstung	??	??	??	??	20.000
Schwere Drachenjägerrüstung	??	??	??	??	20.000

9.2 Nahkampfwaffen **(sind im Addon nicht mehr gültig)**

Hier finden Sie Informationen zu einigen der rund 150 Waffen in Gothic II. Man kann immer nur eine Nahkampfwaffe führen. Als Sekundärwaffe kann man den Helden mit einer Fernkampfwaffe (siehe unten) ausrüsten.

Name	Schaden	Benötigt	Goldwert	Anmerkung
Schwerer Ast	10	10 STR	0	
Dolch	5	5 STR	50	
Kurzschwert der Miliz	10	20 STR	300	
Schmiedehammer	10	10 STR	15	
Beil	10	10 STR	15	
Wolfsmesser	12	10 STR	40	
Nagelknüppel	12	10 STR	5	
Kurzschwert	16	10 STR	60	
Nagelkeule	18	10 STR	120	
Rostiges Schwert	20	30 STR	10	
Spitzhacke	20	30 STR	20	Zweihandwaffe
Holzfälleraxt	20	25 STR	20	
Kampfstab	20	15 STR	10	
Kriegskeule	22	20 STR	200	

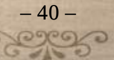
Name	Schaden	Benötigt	Goldwert	Anmerkung
Edles Kurzschwert	25	15 STR	200	
Rostige Axt	25	40 STR	10	Zweihandwaffe
Rostiger Zweihänder	25	40 STR	10	Zweihandwaffe
Hellebarde	28	20 STR	280	Zweihandwaffe
Piratensäbel	30	20 STR	500	
Paladinschwert	30	30 STR	30	
Kriegshammer	28	30 STR	250	
Piratensäbel	30	20 STR	500	
Leichter Zweihänder	32	30 STR	220	Zweihandwaffe
Edles Schwert	35	30 STR	450	
Bartaxt	40	40 STR	450	
Edles Langschwert	45	35 STR	700	
Rapier	50	50 DEX	600	
Leichte Orkaxt	??	70 STR	??	Zweihandwaffe
Runenschwert	??	??	800	
Edles Bastardschwert	58	60 STR	1000	
Orkschlächter	65	65 STR	1500	
El Bastardo	65	65 STR	1500	
Sturmbringer	??	??	2500	
Berserkeraxt	??	??	3000	
Drachenschneide	??	??	3000	

Name	Schaden	Benötigt	Goldwert	Anmerkung
Heiliger Vollstrecker	??	??	4000	
Heiliger Hammer	?	?	?	Heiliges Artefakt der Feuermagier

9.3 Fernkampfwaffen **(sind im Addon nicht mehr gültig)**

Nur einige der vielen verschiedenen Fernkampfwaffen! Die Fernkampfwaffe wird als Sekundärwaffe zusätzlich zu einer Nahkampfwaffe ausgerüstet.

Name	Schaden	Benötigt	Wert
Kurzbogen	15	10 GES	100
Weidenbogen	25	20 GES	200
Jagdbogen	30	30 GES	400
Ulmenbogen	35	35 GES	600
Jagdarmbrust	25	10 GES	300
Leichte Armbrust	40	25 GES	600
Kompositbogen	40	45 GES	800
Knochenbogen	??	??	1600
Kriegsbogen	??	??	2000
Drachenbogen	??	??	2500
Drachenjägerarmbrust	??	??	2500



9.4 Artefakte **(sind im Addon nicht mehr gültig)**

Es gibt zahlreiche Artefakte, Amulette und Ringe, die etwa Attribute oder den Rüstungswert steigern. Man kann immer nur zwei Ringe und ein Amulett gleichzeitig anlegen.

Name	Effekt	Goldwert
Ring der Eisenhaut	+5 Schutz vor Waffen	100
Ring der Kraft	+5 Stärke	100
Amulett der Geisteskraft	+15 Schutz vor Magie	250



TIPP VON LESTER

Die meisten Pflanzen auf der Insel Khorinis kommen recht häufig vor. Die meisten Pflanzen, die man einsammeln kann, bringen positive Effekte – etwa Heilung oder Mana. Wenn man keinen Trank zur Hand hat, kann man Pflanzen einfach essen!

Solltest du jemals Kronstöckel finden, dann zieh dir das Kraut nicht einfach rein! Mit Kronstöckel kann man Tränke herstellen, die Eigenschaften permanent verbessern!

9.5 Pflanzen **(sind im Addon nicht mehr gültig)**

Name	Goldwert	Nährwert	Anmerkungen
Feuernessel	10	+ 10 MA	Für Mana-Trank 1
Feuerkraut	20	+ 15 MA	Für Mana-Trank 2
Feuerwurzel	40	+ 20 MA	Für Mana-Trank 3
Heilpflanze	20	+ 10 HP	Für Heil-Trank 1
Heilkraut	40	+ 20 HP	Für Heil-Trank 2
Heilwurzel	60	+ 30 HP	Für Heil-Trank 3

	Name	Goldwert	Nährwert	Anmerkungen
	Goblin-Beeren	250	--	Für GES-Trank
	Drachenwurzel	500	--	Für STR-Trank
	Snapperkraut	100	15 sec. sprinten	Für Geschwindig-keits-Trank
	Dunkelpilz	10	+ 5 HP	
	Buddlerfleisch (Pilz)	30	+ 15 HP	
	Blauflieder	10	+ 5 HP + 5 Mana	
	Waldbeere	10	+ 5 HP	
	Weidenbeere	10	+ 5 HP	
	Feldknöterich	10	+ 5 HP	Zum Brauen von Tränken mit temporärer Wirkung
	Kronstöckel	10	+ 5 HP	Zum Brauen von Tränken mit perma-nenter Wirkung

9.6 Alchemie

Die Rezepte für Tränke muss man erst lernen – und mit Lernpunkten bezahlen. Man kann starke Tränke erst zu brauen lernen, wenn man das Rezept für den schwächeren Trank kennt: Um das Rezept für „Extrakt der Heilung“ lernen zu können, muss der Held zuvor die „Essenz der Heilung“ lernen.

Essenz der Heilung	Feldknöterich + 2x Heilpflanze
Extrakt der Heilung	Feldknöterich + 2x Heilkraut
Elixier der Heilung	Feldknöterich + 2x Heilwurzel
Mana-Essenz	Feldknöterich + 2x Feuernessel
Mana-Extrakt	Feldknöterich + 2x Feuerkraut
Mana-Elixier	Feldknöterich + 2x Feuerwurzel
Trank der Geschwindigkeit	Feldknöterich + 1x Snapperkraut

Die folgenden Tränke erhöhen die Werte des Helden permanent! Allerdings ist Kronstöckel ausgesprochen selten!

Trank des Geschicks	Kronstöckel + 1x Goblin-Beere
Elixier der Stärke	Kronstöckel + 1x Drachenwurzel
Elixier der Magie	Kronstöckel + 1x Feuerwurzel
Elixier des Lebens	Kronstöckel + 1x Heilwurzel

9.7 Magie **(sind im Addon nicht mehr gültig)**

9.7.1 Feuermagier-Runen

Alle Runen gibt es auch als magische Spruchrollen, die auch von Nicht-Magiern benutzt werden können.



TIPP VON MILTEN
Viele Gegenstände erscheinen auf den ersten Blick unwichtig. Doch solltest du dem Orden der Feuermagier beitreten, kannst du viele scheinbar wertlose Dinge als Zutaten für Runen brauchen! Die meisten derartigen Gegenstände kommen öfter vor, du wirst sie an späterer Stelle noch mal finden. Es ist aber sehr praktisch, viele verschiedene Gegenstände bei sich zu haben, wenn man Runenmagier werden will!

NAME	Gold Wert	Manakosten	Effekt
Kreis 1			
Licht	50	1	Licht für 5 min.
Feuerpfeil	50	5	Schaden 30
Blitz	50	5	Schaden 25, Betäubung
Leichte Wunden heilen	50	5	Heilt 100 Lebenspunkte
Goblin-Skelett erschaffen	50	15	Ein Goblin-Skelett erscheint*** (1 Mana pro Sekunde)
Kreis2			
Feuerball	100	10	Schaden 60
Eispfeil	100	7	Schaden 40
Wolf rufen	100	30	Ein Wolf erscheint*** (2 Mana pro Sekunde)

NAME	Gold Wert	Manakosten	Effekt
Windfaust	100	50*	Schaden 20**
Schlaf	100	10	Wirkt nur auf Menschen, nicht auf alle – Opfer schläft kurzzeitig ein
Kreis 3			
Mittlere Wunden heilen	150	10	Heilt HP: 200
Kleiner Feuersturm	150	20	Schaden 60, wirkt auf mehrere Gegner im best. Radius
Skelett erschaffen	150	45	Ein Skelett erscheint*** (3 Mana pro Sekunde)
Angst	150	20	Opfer rennt weg
Eisblock	150	30	Schaden 60+ 2 pro sec. Opfer wird kurzfristig bewegungsunfähig
Kugelblitz	150	50	Schaden 100 Betäubung
Kreis 4			
Blitzschlag	200	20	Schaden 100
Golem erwecken	200	60	Ein Golem erscheint*** (4 Mana pro Sekunde)
Untote vernichten	200	40	Schaden 1000; wirkt nur auf untote Gegner
Großer Feuerball	200	75*	Schaden 100**
Kreis 5			
Großer Feuersturm	250	125 *	Schaden 100**, wirkt auf mehrere Gegner im best. Radius
Eiswelle	250	60	Schaden 60 + 2 pro sec, Opfer werden kurzfristig bewegungsunfähig - Flächenzauber
Dämon beschwören	250	75	Ein Dämon erscheint (5 Mana pro Sekunde)
Schwere Wunden heilen	250	20	Heilt HP: 400
Kreis 6			
Feuerregen	300	60	Schaden 300 Flächenzauber
Todeshauch	300	75	Schaden 500
Todeswelle	300	150	Schaden 400, Flächenzauber
Armee der Finsternis	300	100	Viele Skelette erscheinen *** (Skelette x Mana pro Sekunde)
Monster schrumpfen	300	100	Monster wird geschrumpft

* = Aufladbarerer Zauber – je länger Sie die Taste gedrückt gehalten wird, desto effektiver wird der Zauber! Die angegebenen Manakosten entsprechen der maximalen Stärke dieses Zauberspruchs. Jeder dieser Sprüche kann max. 3x aufgeladen werden.
** = Schaden pro aufgeladener Stufe
*** = Herbeigerufene Monster kämpfen für einen kurzen Zeitraum an der Seite des Helden!

9.7.2 Paladin-Runen

Name	Manakosten	Effekt
Heiliges Licht	5	5 Minuten Licht
Kleine Wundheilung	5	100 Heilung
Mittlere Wundheilung	10	200 Heilung
Große Wundheilung	15	400 Heilung
Heiliger Pfeil	5	150 Magieschaden
Böses vertreiben	15	300 Magieschaden
Böses vernichten	30	600 Magieschaden

9.7.3 Spruchrollen

Sämtliche runenmagische Zauber gibt es auch als Spruchrollen, die von jedem Helden benutzt werden können – egal welcher Gilde er angehört.
Einige Zaubersprüche gibt es nur als Spruchrolle, nicht als Rune – die 12 verschiedenen Verwandlungszauber von Gothic II. Hier drei Beispiele:

Verwandlung in	Mana	Goldwert
Schaf	5	10
Wolf	10	55
Snapper	10	55

9.8 Interaktive Gegenstände



Einige Objekte sind einfach nur Ambient-Objekte. Man kann sie benutzen – zum Beispiel auf einem Sessel oder auf einer Bank Platz nehmen oder Apfeltabak aus einer Wasserpfeife rauchen – ohne dass dies besondere Effekte im Spiel zur Folge hätte.

Nahrung
Nehmt Nahrung zu Euch, o Held, damit Ihr groß und stark werdet. Nahrung regeneriert Lebenspunkte, manche Leckerbissen erneuern auch die magische Energie (Mana).



Amboss und Esse
Hier kann der Held eigene Waffen schmieden. Dazu benötigt man einen Metallrohling, der in der Esse zum Glühen gebracht wird; anschließend wird auf dem Amboss der glühende Stahl zu einer Waffe geformt. Der Held muss das Herstellen dieser Waffenart beherrschen.

Truhe
Truhen enthalten oft nützliche Gegenstände. Viele Truhen sind verschlossen. Um diese zu öffnen, benötigt man den passenden Schlüssel oder die Fertigkeit „Schlösser knacken“ und einen Dietrich.

Buch
Auf Leseständern angebrachte Bücher können gelesen werden und enthalten oft nützliche Informationen.

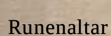
Herd
Mit einem Herd kann der Held rohes Fleisch in gebratenes Fleisch verwandeln.

Tür
Manche Türen sind verschlossen. Um sie zu öffnen, benötigt man den passenden Schlüssel oder die Fertigkeit „Schlösser knacken“ und einen Dietrich. Beachten Sie, dass viele NSCs es nicht schätzen, wenn Wildfremde ihre Privaträume betreten!

Bett
Auf dem Bett kann sich der Held ausruhen, um Lebenspunkte und Mana zu regenerieren.



Alchemietisch
Um mit Hilfe des Alchemietisches Tränke brauen zu können, benötigt der Held eine leere Flasche, das Rezept für einen Trank und die dazu nötigen Ingredienzen (siehe „Alchemie“)





Runenaltar
Nur Magier können Runen erschaffen. Wie dies genau funktioniert, erfährt der Held als Novize im Kloster der Feuermagier.

Schrein von Innos
Innos ist der Gott der Gerechtigkeit, der Wahrheit und des Feuers. Viele Einwohner von Khorinis beten zu Innos, um seinen Segen zu erhalten.

10. Tutorial (für Gothic2 Vollversion)

Dieses Tutorial beschreibt den Weg zu Lord Hagen – also das gesamte erste Kapitel des Spiels. Unerfahrene Spieler, die eine Erklärung zum Einstieg brauchen, sollten nach dem Teil „Der Pfad nach Khorinis“ aufhören zu lesen, da sonst zu viele Dinge im Vorfeld verraten werden (Spoiler).

Außerdem ist zu beachten, dass Ihnen in diesem Tutorial nur einige der vielen Lösungsmöglichkeiten genannt werden, um Ihre Ziele zu erreichen. Sie sollten selbst experimentieren und am Anfang des Spiels vor allem die Stadt erkunden; dort bieten sich Ihnen viele Möglichkeiten, Ihren Helden zu verbessern!

10.1 Der Turm des Beschwörers



Zu Beginn kommen Sie in Xardas‘ Zauberturm zu sich, in einem feuerroten Pentagramm. Schwach und unbewaffnet. Ohne Erinnerungen an Ihre Vergangenheit. Ohne Namen.
Sprechen Sie mit dem Magier Xardas. Sie erhalten einige wichtige Hinweise: Sie sollen in der Stadt Khorinis nach den Paladinen suchen und das Amulett namens „Das Auge Innos“ in Ihren Besitz bringen.

Steuerung: Grundlagen
W, S oder Cursor rauf / Cursor runter: Vorwärts, rückwärts
A, D oder Entf / Bild ab: Schritt seitwärts („Strafing“)
Q, E oder Cursor links / Cursor rechts: Seitwärts drehen
STRG oder linke Maustaste: Ansprechen / Nehmen / Benutzen
F: Umschalten Schulterkamera / Ich-Perspektive
L, N: Logbuch
C: Charakter-Profil
Esc: Untermenü verlassen bzw. Hauptmenü aufrufen / Dialog beschleunigen
Hochstelltaste (Shift) Laufen / Gehen
Feststelltaste (Shift Lock) Laufen / Gehen umschalten



Durchsuchen Sie den Turm nach brauchbaren Gegenständen – zum Beispiel Waffen, Gold und Zaubertränke. Xardas hat dem Helden erlaubt, sich frei zu bedienen – andere NSCs (Personen im Spiel) reagieren sehr gereizt, wenn Sie ihre Habseligkeiten einfach klauen! Lesen Sie auch die bereitliegenden Bücher.

Den Runentisch und den Alchemietisch können Sie erst an späterer Stelle im Spielverlauf benutzen. Den Trank neben dem Alchemietisch sollten Sie mitnehmen.





Gleich neben dem Ausgang der Beschwörungskammer (dem Raum mit dem Pentagramm) sehen Sie Xardas‘ Bett. Wenn Sie in Kämpfen verletzt werden, können bzw. sollten Sie sich ein Bett suchen und schlafen, um Ihre Lebensenergie und Ihr Mana wieder aufzufüllen.
Gegenüber von Xardas‘ Bett finden Sie einen Kamin und einen Herd. Neben dem Kamin finden Sie Ihre erste Waffe, einen schweren Ast. Wenn Sie später hierher zurückkehren, können Sie auf dem Herd rohes Fleisch in gebratenes Fleisch verwandeln (höherer Lebensenergie-Bonus).

TIPP
So rüsten Sie Ihren Charakter mit der Waffe aus: Mit der TABULATOR-Taste öffnen Sie das Inventar. Mit den Bewegungstasten (Cursor oder WASD-Tasten) steuern Sie, welches Inventarfeld aktiv ist. Mit der Aktionstaste (STRG oder linke Maustaste) können Sie nun den entsprechenden Gegenstand benutzen (z.B. Tränke) oder ausrüsten (z.B. Waffen).



In der Bibliothek im Obergeschoss finden Sie Informationen über die Geschichte und die wilden Tiere dieser Region. Ebenfalls in der Bibliothek finden Sie eine verschlossene Kiste, die einige magische Spruchrollen enthält. Da Ihr Held bisher weder die Fertigkeit „Schlösser öffnen“ erlernt hat noch einen Dietrich besitzt, müssen Sie nach dem passenden Schlüssel suchen. Vielleicht liegt er ja ganz in der Nähe?

Nun gehen Sie nach unten und durchsuchen das Erdgeschoss. Hier finden Sie eine Truhe mit einigen nützlichen Items. Anschließend verlassen Sie den Turm.

10.2 Der Pfad nach Khorinis



Folgen Sie einfach dem Pfad; dieser führt schnurstracks nach Khorinis.



TIPP
Laufen Sie nicht zu weit nach rechts – ein Sturz über die Klippe wäre tödlich. Sie sollten öfters den Spielstand abspeichern – die alte Rollenspielregel „Save early, save often“ („Früh speichern, oft speichern“) hilft auch hier, unnötigen Frust zu vermeiden.

Nach wenigen Metern sehen Sie das erste Tier – ein Schaf. Nahe dem Schaf finden Sie am Boden einige hilfreiche Gegenstände – einen Dunkelpilz, ein Fläschchen Wacholdertrunk und einen Dolch (neben dem zerbrochenen Fass).



Zu Ihrer Linken sehen Sie diesen idyllischen Bergsee voller Wasserblumen. Einige Meter abseits des Weges finden Sie Heilkräuter (am Seeufer links und gleich danach rechts in der Wiese).

Hier lauert der erste echte Gegner: Ein Goblin, bewaffnet mit einem schweren Ast, greift Sie an. Schalten Sie in den Kampfmodus um (LEERTASTE) und drücken Sie die Strg-Taste, um das Wesen anzupeilen, und schlagen Sie zu. Dieser Gegner sollte mit ein wenig Sinn für Timing kein Problem darstellen.

Im Kampfmodus können Sie keine Gegenstände nehmen. Beenden Sie den Kampfmodus mit der LEERTASTE, sobald keine Feinde mehr in der Nähe sind. Erst jetzt können Sie Gegenstände an sich nehmen bzw. herumliegende Körper durchsuchen.

Steuerung:	Kampf
LEERTASTE:	In Kampfmodus wechseln
Strg + Vorwärts:	Zuschlagen
Strg + Links / Strg + Rechts:	Seitlicher Hieb
Strg + Rückwärts:	Blocken



Der Goblin hat einen versteckten Höhleneingang bewacht! An vielen (oft verborgenen) Orten im Spiel sind nützliche Gegenstände versteckt. Allerdings werden gerade diese versteckten „Dungeons“ oft von ausgesprochen starken Gegnern bewacht, in diesem Fall mehrere Goblins und Riesenkäfer. Merken Sie sich am besten den Eingang und kehren Sie später, mit besserer Ausrüstung und mehr Kampferfahrung, hierher zurück!



Der nächste Gegner entlang des Pfades ist ein hungriger Wolf, der sofort angreift. Nach dem erfolgreichen Kampf durchsuchen Sie den Körper – Sie finden rohes Fleisch (Lebensenergie-Bonus).



Kehren Sie zurück in Xardas‘ Turm und benutzen Sie den Herd im 1. Stock (vor den Herd stellen; mit der Aktionstaste den Herd benutzen, dann erneut Aktionstaste zum Beenden). Das rohe Fleisch ist nun gebraten (höherer Lebensenergie-Bonus) – Sie können später noch mehrere Stücke Fleisch finden und nacheinander braten.

Ein Feature von Gothic II ist der realistische Tag/Nacht-Zyklus. Wenn Sie nicht durch die Dunkelheit wandern wollen oder wenn Ihr Charakter im Kampf Schaden genommen hat, können Sie in Xardas‘ Bett (im Turm, erster Stock, vor dem Beschwörungsraum) bis zum nächsten Morgen schlafen.



Einige Schritte hinter dem See wird der Pfad zum Hohlweg zwischen Felsen: Hier sehen Sie ein Lagerfeuer, wo zwei Goblins auf wehrlose Passanten lauern. Gehen Sie mit gezückter Waffe zum Goblin-Lagerplatz und beweisen Sie den hinterhältigen Kreaturen, dass Sie alles andere als wehrlos sind! Hier finden Sie weitere Pflanzen, eine rostige Axt und eine Truhe mit Items. Falls Sie verletzt wurden, sollten Sie bei Xardas rasten oder etwas Nahrung zu sich nehmen. Speichern Sie vorsichtshalber den Spielstand!

Unweit hinter dem Goblinlager finden Sie ein Schild, das den Weg nach Khorinis weist. Gleich dahinter ist ein zwielichtiger Geselle, der vor einer Treppe Schmiere steht.



Es steht Ihnen frei, wie Sie mit dem Banditen umgehen – aber seien Sie gewarnt: Sich mit gewalttätigen Berufsverbrechern einzulassen, ist nicht ohne Gefahren. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Sie diese Situation meistern können:

Methode A
Halten Sie sich ganz am linken Wegesrand – der Bandit wird Sie nicht sehen. Sie können später, wenn Ihr Held stärker ist, hierher zurückkommen.

Methode B
Kampf! Dieses Duell ist sehr gefährlich, aber mit Geschick und Glück zu schaffen.

Methode C
Reden Sie mit dem Banditen. Versuchen Sie ihn in ein Gespräch zu verwickeln. Wenn Sie sich nicht von seinen Drohungen ins Bockshorn jagen lassen, sondern bis zum Ende darauf beharren, sich nicht von ihm reinlegen zu lassen, wird er seine Meinung über Sie ändern...

Der Weg wird nun sehr schmal, am Ende des Engpasses sehen Sie einen Altar. Sie sind nun im Bereich kurz vor der Stadt. Vorsicht – hier gibt es zahlreiche Gruppen von Monstern.



Wenn Sie in diesem Gebiet von starken Monstern angegriffen werden, flüchten Sie einfach in die Nähe von Menschen (Arbeiter auf dem Bauernhof, Händler Canthar, die Torwachen). Die NSCs greifen Monster in ihrer Nähe an. Achten Sie aber darauf, keinesfalls versehentlich einen Menschen zu attackieren – ansonsten macht man mit Ihnen kurzen Prozess!

Ihr vorrangiges Ziel ist, in die Stadt zu gelangen. Doch die Wachen wollen Sie nicht einlassen! Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten. Seien Sie gewarnt: Der scheinbar einfachste Weg ist nicht unbedingt der beste...

Methode A



Biegen Sie beim Altar nach rechts ab. Tagsüber finden Sie hier eine Schafherde mit dem Hirten Maleth. Sprechen Sie mit Maleth. Er verrät Ihnen einen möglichen Weg in die Stadt Khorinis: Sie können auf Lobarts Bauernhof arbeiten.
Als Arbeiter bei Bauer Lobart müssen Sie etwa eine Pfanne bzw. Wein holen (bei Canthar erhältlich) und ein Feld abernten. Als Dank gibt's einen Rabatt auf die Bauernkleidung. In diesem Gewand können Sie zum Stadttor gehen und behaupten, Sie seien Landarbeiter und müssten zum Schmied – die Wachen werden Sie passieren lassen.

TIPP
Sie können die Bauernkleidung auch stehlen – es ist aber besser, sich danach nicht mehr bei den Bauern blicken zu lassen.

Methode B



Der Händler Canthar wartet an der Gabelung, wo der Pfad geradeaus nach Khorinis bzw. nach rechts zu Lobarts Bauernhof führt. Er macht Ihnen ein unmoralisches Angebot (aber nur ein Mal!): Er gibt Ihnen seinen Passierschein, dafür schulden Sie ihm aber einen Gefallen...

Methode C
Die Wachen sind bestechlich. Verkaufen Sie gefundene Gegenstände an Canthar, bis Sie mindestens 100 Goldstücke beisammen haben, und erkaufen Sie sich so den Zugang zur Stadt.



10.3 Die Stadt Khorinis





Sobald Sie die Stadt betreten, spricht der Paladin Lothar Sie an. Sprechen Sie mit ihm über die Gesetze der Stadt. Sie erfahren, dass Sie ins Obere Viertel gelangen müssen, wo Lord Hagens Paladine ihr Lager haben. Dazu gibt es wieder mehrere verschiedene Möglichkeiten.

Sie müssen sich auf jeden Fall einer der drei Gilden anschließen!

Sprechen Sie mit den Bewohnern der Stadt – Sie erhalten viel Information. Da Sie Erfahrung und Gold gut brauchen können, gehen Sie am besten zu Bosper dem Bogner, im ersten Haus nach dem Stadttor auf der rechten Seite. Er bringt dem Helden bei, wie man erlegte Wildtiere zu wertvollen Trophäen verarbeitet – so kommen Sie recht rasch an Erfahrung und Gold. Zahlreiche weitere Nebenquests erwarten findige Abenteurer – es bleibt Ihnen überlassen, auf welche Angebote Sie eingehen und welche Sie lieber ausschlagen.

Warnung: Achtung, Spoiler!

10.4 Die Gilden

Eine der wichtigsten Entscheidungen für den weiteren Spielverlauf ist der Eintritt in eine der drei Gilden. Je nachdem, welcher Gilde der Held angehört, werden NSCs unterschiedlich reagieren. Auch die Weiterentwicklung des Helden ist von der Gilde abhängig: Unterschiedliche Lehrmeister unterrichten den Helden, auch die Bezahlung für die Wertesteigerung hängt von der Gildenzugehörigkeit ab!
Zu Beginn muss der Held sich die Zugehörigkeit zu einer der „niederen Gilden“ erarbeiten – Soldat der Stadtmiliz, Söldner oder Novize. Nur wer seiner Gilde treu dient, steigt in die „hohen Gilden“ auf – Paladin, Drachenjäger und Magier.



Söldner



Miliz

Drachenjäger



Paladin



Novize



Magier

Söldner -> Drachenjäger
Diese Kämpfer gelten als brutal, mächtig und gefährlich: Die Söldner auf Khorinis stellen sogar für die kampferprobten Paladine eine Bedrohung dar! Als lupenreine Krieger können Söldner und Drachenjäger kaum Magie benutzen (nur Spruchrollen!). Dafür können sie selbst mit den mächtigsten Waffen umgehen und diese sogar selber herstellen!

Miliz -> Paladin
Die Soldaten der Miliz und die kampferprobten Paladine des Königs können beinahe alle Waffen benutzen. Für herausragende Leistungen bekommen Paladine spezielle Magie-Runen verliehen.

Novize -> Magier
Eine Option für Fortgeschrittene: Magier gelten allgemein als schwach und gebrechlich. Doch kaum jemand würde es wagen, dies einem Magier ins Gesicht zu sagen! Magier verfügen über mächtige Zaubersprüche und können Runen erschaffen und Tränke brauen, im Nahkampf sind sie aber meist hoffnungslos unterlegen.

10.4.1 So wird man Milizsoldat



Um bei der Miliz aufgenommen zu werden, müssen Sie zuerst Lehrling, also Bürger von Khorinis werden. Dann sprechen Sie mit Lord Andre, dem Anführer der Stadtmiliz, und ersuchen um Aufnahme. Folgen Sie stets treu seinen Befehlen!

Um Lehrling zu werden, benötigen Sie die Zustimmung von vier Handwerksmeistern. Diese stellen allerdings Forderungen, die nicht immer leicht zu erfüllen sind.

Bosper der Bogner
Bosper sucht dringend einen neuen Lehrling. Er baut Jagdbögen und handelt mit Fellen. Damit Sie bei ihm Lehrling werden können oder seine Zustimmung zur Lehre bei einem anderen Handwerksmeister erhalten, müssen Sie die Fertigkeit „Tiere ausbeuten“ von ihm lernen (5 Lernpunkte) und ihm die Felle von sechs erlegten Wölfen bringen.
Es lohnt sich auf jeden Fall, diese Fertigkeit zu erlernen – die Trophäen bringen Ihnen bares Gold!

Thorben der Tischler
Thorben hat kein Geld, um einen Lehrling aufzunehmen. Allerdings ist Thorben sehr gläubig – um sein Vertrauen zu erlangen, muss der Held von Vatras (dem Priester Adanos) und Daron (einem Innos-Priester am Marktplatz) den Segen erhalten. Bei Thorben kann man außerdem Dietriche kaufen und lernen, wie man Schlösser knackt.

Matteo der Händler
Matteo nimmt keine Lehrlinge auf, doch er hat einen Auftrag: Der Held soll Gritta suchen, ansprechen, niederschlagen und ihr 100 Goldstücke abknöpfen. Danach gibt Matteo seine Zustimmung zu einer Karriere als Lehrling.

Harad der Schmied
Harad verlangt von Ihnen, den Ork-Späher vor der Stadt zu finden und zu töten. Als Beweis sollen Sie ihm die Waffe des erlegten Orks bringen. Keine leichte Aufgabe! Aber wenn Sie ihn noch einmal darauf ansprechen, gibt er Ihnen vielleicht eine, die leichter zu erfüllen ist...

Constantino der Alchemist
Constantino ist ein ausgesprochener Griesgram. Dennoch sollte es ausreichen, ein freundliches Gespräch mit ihm zu führen (und die richtigen Antworten zu wählen). Es sei denn, man hat sich in der Stadt eines Verbrechens schuldig gemacht – in diesem Fall sollte man vorher zu Lord Andre in die Kaserne gehen und seine Strafe bezahlen, um Constantino wieder zu beruhigen...

10.4.2 So wird man Söldner



Gehen Sie ins Hafenviertel und sprechen Sie mit Lares, der am Wasser steht. Er bietet Ihnen an, Sie zum Bauernhof zu begleiten, wo die Söldner ihr Lager haben. Unterwegs treffen Sie auf zahlreiche Monster, darunter Wölfe, Insekten und Ratten.

Wenn Lares sich von Ihnen verabschiedet, folgen Sie dem Weg weiter. Sehr bald treffen Sie auf eine kleine Hütte. Dort finden Sie den ersten Vorposten der Söldner. Gehen Sie den Weg weiter, und Sie kommen zu Onars Hof.
Achtung: Sie sollten bereits fortgeschritten und einige Stufen aufgestiegen sein, bevor sie zu Onars Hof gehen. Die Söldner sind raue Gesellen – viele wollen sich mit Ihnen prügeln, und es wird Ihnen nur gelingen, bei den Söldnern aufgenommen zu werden, wenn Sie ein ausreichend guter Kämpfer sind.
Wenn Sie es geschafft haben, zu Onars Hof vorzudringen, reden Sie mit Lee. Er ist im Haupthaus. Lee ist einer Ihrer alten Bekannten und wird Ihnen weiterhelfen. Tun Sie einfach, was er Ihnen sagt...

10.4.3 So wird man Feuermagier



Eine Aufgabe für Fortgeschrittene!
Zuerst einmal müssen Sie das Innos-Kloster finden. Dazu lohnt es sich, einen Blick auf die Karte zu werfen. (In der Stadt gibt es einen Kartenzeichner, er hat seine Hütte direkt am Hafen.)
Der Zutritt zum Kloster wird Ihnen vorerst von einem Novizen namens Pedro verwehrt. Sie müssen zwei Spenden abliefern, um eingelassen zu werden: Ein Schaf und 1000 Goldstücke.
Das Gold können Sie verdienen, indem Sie in der Stadt diverse Aufträge von NSCs ausführen, Jagdtrophäen sammeln („Tiere ausbeuten“ von Bosper dem Bogner lernen), und beispielsweise die Goblinhöhle und das Banditenversteck in der Nähe von Xardas‘ Turm ausräumen (und immer wieder gefundene Gegenstände verkaufen).
Ein Schaf können Sie bei Pepe auf Onars Hof kaufen. Gehen Sie mit dem Schaf und den 1000 Goldstücken zum Kloster und liefern Sie alles bei Pedro ab.
Sobald Sie Pedro die Gaben überreicht haben, gibt er Ihnen den Schlüssel zum Kloster. Dort wird Sie Vater Parlan an die Hand nehmen...

10.5 So geht’s weiter

Als Mitglied einer Gilde gehen Sie ins Obere Viertel der Stadt und sprechen vor dem Rathaus mit Lord Hagen. Er fordert Beweise – also auf geht’s ins Minental! Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten...



11. Glossar

11.1 Die Welt von Gothic II

Begriff	Erklärung
Adanos	Neutrale Gottheit in der Welt von Gothic II.
Alchemie	Das Erzeugen magischer Substanzen. Vorläufer-Wissenschaft der modernen Chemie. In Gothic II benötigt man die Fertigkeit Alchemie und bestimmte Zutaten, um an einem Alchemietisch magische Tränke herstellen zu können.
Alchemietisch	Auf einem Alchemietisch finden sich die Apparate, die man benötigt, um Alchemie zu betreiben bzw. Tränke herzustellen.
Amboss	Auf einem Amboss kann ein Held, der die Fertigkeit Schmieden erlernt hat und über die nötigen Rohstoffe verfügt, eigene Waffen herstellen.
Attribute	Die Grundeigenschaften des Spielers: Stärke, Geschicklichkeit, Mana, Lebensenergie.
Avatar	Maske, Darstellung oder Verkörperung eines Gottes; ein Mensch, der Aufgaben des jeweiligen Gottes erfüllt; ein Gotterwählter.
Beliar	Böse Gottheit in der Welt von Gothic II.
Diebstahl	Wer fremdes Eigentum klaut und dabei erwischt wird, macht sich nicht gerade beliebt in der Welt von Gothic. Professionelle Diebe schleichen unbemerkt in fremde Häuser. Gerüchteweise gibt es sogar eine geheime Diebesgilde in Khorinis…
Drache	Gigantische Echse, meist flugfähig. Starker magischer Einfluss. Intelligent, böse, gefährlich. Tödliche Klauen, zusätzlich starker Elementarangriff mit hoher Reichweite. Die meisten Einwohner der Welt von Gothic würden empfehlen, Drachen weiträumig zu umgehen. Die Ausnahmen: Hoch trainierte Drachenjäger, die tapfersten unter den Paladinen und einige hochrangige Magier.
Drachenjäger	Die besten und mutigsten Söldner, die bereits unzählige Gefechte überlebt haben, suchen oft nach neuen Herausforderungen. Und was eignete sich besser als Herausforderung für todesmutige Krieger als das fieseste, klügste, böseste und hinterlistigste, kurz das allergefährlichste aller bekannter Lebewesen?
Erfahrung	Der Held erhält Erfahrungspunkte, wenn er Monster besiegt und Rätsel löst. Wie viele Erfahrungspunkte benötigt werden, um zur nächsten Stufe aufzusteigen, wird im Charakterprofil (Taste C) angezeigt.
Fertigkeit	In Gothic II kann der Spieler verschiedene Fertigkeiten erlernen bzw. von NSCs beigebracht bekommen. Dazu zählen unter anderem schleichen, Runen erschaffen, Alchemie, Tiere ausbeuten (Jagdtrophäen sammeln), Taschendiebstahl. Zum Lernen von Fertigkeiten benötigen Sie Lernpunkte. Im Charakterprofil sehen Sie, welche Fähigkeiten Ihr Held bereits gelernt hat. Ebenso wie die Talente des Spielers im Charakterprofil (Taste C) ablesbar.
Feuermagier	Ein Magiekundiger, der das Element Feuer zu beherrschen lernt. Die Feuermagier dienen dem Gott Innos. Auf Khorinis befindet sich ein Kloster der Feuermagier. Pyrokar ist der Anführer dieses einflussreichen Ordens. Wer sich den Herausforderungen des harten Lebens als Magiekundiger stellen will, kann im Kloster der Feuermagier um Aufnahme als Novize ersuchen.

Begriff	Erklärung
Gothic	Das Spiel, das Sie in Händen halten, heißt Gothic II – der Nachfolger des weltweit erfolgreichen Rollenspiel-Abenteuers Gothic.
Gottheiten	Drei Götter herrschen im Pantheon des Gothic-Universums: Innos, Gott des Guten. Beliar, Gott des Bösen. Adanos, die Waagschale zwischen den Göttern.
Innos	Gute Gottheit in der Welt von Gothic II.
Item	Englisch für Gegenstand; in Rollenspielen häufig Sammelbegriff für alle Objekte, die der Spieler in sein Inventar aufnehmen kann.
Khorinis	Insel mit gleichnamiger Hauptstadt. Bisher hat Khorinis vom Erzhandel gelebt, doch aufgrund der Belagerung kann kein Erz mehr abgebaut werden. Allmählich werden die Vorräte knapp, und die Bauern der umliegenden Höfe stöhnen unter den neuen Belastungen.
Lernpunkte	In Gothic II werden Lernpunkte benötigt, um Fertigkeiten zu erwerben, Talente zu verbessern und die Attribute des Helden zu steigern. Der Held erhält Lernpunkte, wenn er genug Erfahrung gesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen.
Lord Hagen	Oberhaupt der Paladine auf Khorinis.
Magie	In Gothic II wird Magie mit Hilfe von Runen gewirkt. Magier können Runen erschaffen, Paladine erhalten manchmal spezielle Runen als Belohnung.
Magier	Ein in den magischen Künsten ausgebildeter Abenteurer. Auf Khorinis befindet sich ein Kloster der Feuermagier.
Miliz	siehe Stadtmiliz
Minental	Früher gab es hier zahlreiche Erzminen, in denen Sträflinge unter grausamsten Bedingungen schuften mussten. Dieses Erz war der Grundstein für den Reichtum der Insel Khorinis. Nach einem Aufstand der Gefangenen wurde die magische Barriere zerstört, die das Sträflingslager umgeben hatte. Kurz darauf wurde das Minental durch einen Angriff einer gewaltigen Armee von Orks und anderen bösen Kreaturen zerstört. Ein starker Spähtrupp der Paladine sollte Näheres herausfinden, ist jedoch bislang verschollen geblieben.
Novize	Ein Magier in Ausbildung. Nur wer Talent, Zielstrebigkeit und innere Kraft beweist, wird in den hohen Kreis der Magier aufgenommen.
Paladin	Diese heldenmütigen Krieger sind König Rhobar treu ergeben. Paladine können Magie benutzen, wenn sie spezielle Runen erhalten. Der Anführer der Paladin-Mission auf Khorinis ist Lord Hagen.
Runen	Magische Symbole oder Sigillen; frühes Schriftsystem. Mit Hilfe dieser Runen können Zauberkundige mächtige Zaubersprüche wirken. Details zum Runen-Magiesystem von Gothic II finden Sie im Abschnitt „Magie“ in diesem Handbuch.
Runentisch	Mit Hilfe bestimmter Grundmaterialien und eines Runentisches können Magier neue Magie-Runen erschaffen. Paladine können keine Runen herstellen, sie können aber spezielle Paladin-Runen als Belohnung erhalten.
Söldner	Kämpfer ohne feste Loyalität. Viele von ihnen sind unstete, verwegene Kriegernaturen. Einige der Bauern auf Khorinis haben Söldner angeheuert, da sie die Abgaben an die Hauptstadt als überhöht empfinden. Gerüchteweise haben sich viele ehemalige Gefangene der zerstörten Minenkolonie von Khorinis diesen Söldnern angeschlossen. Die besten und tapfersten Söldner suchen neue Herausforderungen und werden zu furchtlosen Drachenjägern.

Stadtmiliz In Krisenzeiten werden Zivilisten notdürftig bewaffnet und schnellstmöglich zu brauchbaren Kämpfern ausgebildet. Die besten Krieger der Miliz dürfen hoffen, in die Reihen der Paladine aufgenommen zu werden.

Stufe Der Held sammelt im Spielverlauf Erfahrungspunkte und wird zunehmend stärker und mächtiger; bei jeder Stufe erhält der Held zusätzliche Lernpunkte. Der Grad dieses Fortschritts kann an der Stufe des Helden (Charakterprofil, Taste C) abgelesen werden.

Talent In Gothic II zeigen die Talentwerte an, wie gut der Held mit verschiedenen Waffen umgehen kann. Um die Talente zu verbessern, benötigt der Held Lernpunkte. Ebenso wie die Fertigkeiten des Spielers sind die Talente im Charakterprofil (Taste C) ablesbar.

Wassermagier Ein Magiekundiger, der dem Gott Adanos dient. Der Wassermagier Vatras ist in Khorinis zu finden.

Zauber siehe „Magie“

11.2 Computer und Rollenspiel

Adventure Abenteuerspiel, Genrebezeichnung für Computerspiele. Gothic II enthält die besten und beliebtesten Elemente aus den Genres Adventure und Rollenspiel (RPG).

AI Artificial Intelligence; siehe KI („Künstliche Intelligenz“).

Bug Lästiges Krabbeltier, bei Computerprogrammen ein Programmierfehler. So gut wie jedes Programm enthält einige kleinere „Bugs“, die mit Updates oder Patches behoben werden können.

Charakter In Rollenspielen meist die Bezeichnung für [menschliche oder menschenartige] Figuren. In Gothic bestimmen Sie frei über die Weiterentwicklung ihres Charakters; andere Rollenspiele zwingen den Spieler oft, sich schon vor Spielbeginn für eine „Charakterklasse“ [Gothic-Äquivalent: Gilden] zu entscheiden. Siehe auch „PC“ und „NSC“.

Dämon Mächtiges, böses Wesen aus der Unterwelt. Magiebegabt, schlau, schlagkräftig.

Dämonenbeschwörer Ein Magier, der böse Kreaturen beschwört und beherrscht. Dämonenbeschwörer erliegen oft der Versuchung, mit dem Bösen einen Pakt einzugehen, und werden daher allgemein gehasst und gefürchtet.

DirectX® Programmier-Schnittstelle von Microsoft. DirectX® stellt standardisierte Interfaces zur Verfügung, mit denen Entwickler die Fähigkeiten moderner Computer-Hardware (3D-Grafik, Sound, etc.) direkt ansteuern können. Nähere Informationen und die jeweils aktuellste Version dieses Programms finden Sie im Internet unter directx.microsoft.com bzw. www.microsoft.com

Dungeon engl. „Verlies“. In Rollenspielen gängiger Begriff für Höhlensysteme, Gebäude, Festungen etc., die der Spieler untersuchen kann.

Entwickler Firmen bzw. Personen, die Computerspiele programmieren und gestalten. Erst wenn der Entwickler mit dem Produkt zufrieden ist, wird das Spiel an den Publisher weitergegeben, der dann das Spiel herausbringt. [In einigen Fällen soll es auch schon anders abgelaufen sein.]

Erzdämon Sehr mächtiges, sehr böses Wesen aus der Unterwelt. Magiebegabt, schlau und schlagkräftig.

Hitpoints Abgekürzt HP, deutsches Äquivalent etwa „Lebenspunkte“. In Rollenspielen übliche Maßeinheit für die maximale bzw. aktuelle Gesundheit von Lebewesen. Lebenspunkte/HP werden „verbraucht“, wenn die Figur im Kampf getroffen wird oder aus anderen Gründen verletzt wird. Erreicht die aktuelle Gesundheit 0, stirbt dieses Lebewesen. Lebensenergie kann durch Rasten (Schlafen) und durch verschiedene Arten von Magie (Zaubersprüche, Tränke) wieder erneuert werden. Darstellungsbeispiel: Ein Held hat 25 von höchstens 40 Lebenspunkten; der Spieler erhält die Information „Lebensenergie 25 / 40“.

HP Siehe Hitpoints.

Inventar Das „Gepäck“ des Helden; alle eingesammelten Gegenstände.

JoWooD Erfolgreiche Spielefirma mit Niederlassungen in aller Welt. Publisher von Gothic II.

KI „Künstliche Intelligenz“ – der Teil des Programms, der das Verhalten der „Lebewesen“ im Spiel steuert. Mit Hilfe eines komplexen Entscheidungssystems steuert die KI von Gothic II das Verhalten sämtlicher Monster, Gegner, Verbündeter, Tiere und NSCs im Spiel.

Mana In Rollenspielen übliche Maßeinheit für die maximale bzw. aktuelle magische Energie von Lebewesen. Manapunkte (abgekürzt „MP“) werden für Zaubersprüche benötigt und durch Schlafen wieder aufgefüllt. Darstellungsbeispiel: Ein Held hat 5 von höchstens 10 Manapunkten; der Spieler erhält die Information „Mana 5 / 10“.

Nebenquest Ein Auftrag, den der Spieler erfüllen kann, der jedoch für den Handlungsverlauf nicht von entscheidender Bedeutung ist. Einige NSCs in Gothic II haben solche Aufträge für den Spieler.

NSC „Nicht-Spieler-Charakter“, auch „NPC“ („Non-Player Character“). Im Internet und unter Entwicklern ist dies die gängige Bezeichnung für alle Figuren in einem Spiel mit Ausnahme der Spielerfigur („PC“, „Player Character“). In Gothic II gibt es an die 500 NSCs.

Patch Ein Programm, das ein anderes Programm ergänzt bzw. meist dazu dient, den Spielverlauf zu optimieren oder Bugs zu beheben. Sollten Patches zu Gothic II nötig sein, können Sie diese aus dem Internet herunterladen (www.jowood.com). Häufig sind Patches auch auf den Heft-CDs von Computerspiel-Fachzeitschriften zu finden.

PC Spielerfigur, von engl. „Player Character“. Vergleiche „NSC“ bzw. „NPC“. Kann in anderem Zusammenhang auch „Personal Computer“ oder „Politically Correct“ bedeuten.

Piranha Bytes Die Entwickler dieses Spiels: Game Designer, Programmierer, Grafiker, Betatester, Musiker, Animationsexperten, 3D-Artists. Gothic bzw. Gothic II sind die bisher bekanntesten Projekte dieses erfolgreichen Entwicklerteams.

Publisher Computerspiele-Publisher stehen in engem Kontakt mit den Entwicklern von Spielen. Sie sind unter anderem dafür zuständig, das Spiel bekannt zu machen, sich um das Drumherum zu kümmern (Planung, Ankündigung, Pressearbeit, Händlerkontakt, Website, Verpackung, Handbuch, Marketing und Werbung, CD-Pressung, Auslieferung an Händler, Hotline, und vieles mehr). Der Publisher trägt in der Regel einen Großteil des finanziellen Risikos

bei einem Spielprojekt. Ein bekannter Spiele-Publisher etwa ist die Firma JoWooD. Gothic II ist ein gemeinsames Projekt von Piranha Bytes (Entwickler) und JoWooD (Publisher).

Quest — Ein Auftrag, den der Spieler erfüllen kann oder muss. Beispiel: „Finde das Auge Innos!“

Rollenspiel — Ein Spiel, bei dem man einen oder mehrere Helden (Charaktere) durch eine Handlung führt; dabei Gegenstände und Erfahrung erhält und die Werte und Fertigkeiten des oder der Helden verbessert. Genre-Bezeichnung für Spiele (sowohl Computerspiele als auch „Pen-and-Paper-RPGs“). Gothic II enthält die besten und beliebtesten Elemente aus den Genres Adventure und Rollenspiel.

RPG — Rollenspiel, Abkürzung von engl. „Role Playing Game“.

Spoiler — Ein Hinweis zum Spiel, der Informationen über den weiteren Spielverlauf, Rätsel oder Ereignisse beinhaltet. Zu viel Information kann den Spielspaß verderben! Allzu explizite Tipps werden daher oft als Spoiler bezeichnet. (Auch bei Filmkritiken spricht man, vor allem im Internet, oft von „Spoilern“) (von engl. „to spoil“ – etwa „verziehen“, „verderben“). Dieses Handbuch enthält hoffentlich nur wenige Spoiler!

Strafing — Ein Schritt seitwärts, ohne die Blickrichtung zu ändern – vergleichbar mit der krabbenartigen Seitwärts-Bewegung von Tennisspielern. Insbesondere in 3D-Spielen oft genutzt, da die Blickrichtung meist mit der Maus vorgegeben wird.

Subquest — englisch für Nebenquest.

Textur — Eine Grafik, die bei der Konstruktion von dreidimensionalen Welten verwendet wird. Um etwa eine dreidimensionale Paladin-Figur zu erschaffen, wird zunächst ein 3D-Modell erstellt. Dann werden verschiedene Oberflächen gestaltet (Haut, Haare, Kettenhemd, Leder, Plattenpanzer etc.) und auf das Modell gelegt.

Tutorial — Eine Einstiegshilfe, die meist die Grundlagen der Steuerung erklärt. Da die Steuerung von Gothic II sehr intuitiv und leicht zu beherrschen ist, gibt es im Spiel selbst keinen eigenen Tutorial-Level. Im Abschnitt „Tutorial“ in diesem Handbuch finden Sie detaillierte Hinweise, die den Weg durch das erste Kapitel des Spiels erläutern.

XP — Gängige Abkürzung für Erfahrungspunkte, von engl. „eXperience Points“.

11.3 Waffenkompendium

Armbrust — Das Grundprinzip des Bogens (durch starke Federwirkung wird ein Geschoss beschleunigt) wurde modifiziert, aber nicht unbedingt verbessert: Armbrüste sind durchschlagkräftiger als Bogen, das Nachladen dauert jedoch recht lange. Armbrüste werden viel stärker gespannt als Bogen. Anstelle von Pfeilen mit Feder-Stabilisatoren benutzten Armbrüste meist kurze Metallbolzen als Munition. In der Regel wurden aufwändige Hebel-, Ratschen- oder Kurbelsysteme zum Spannen der Armbrüste benutzt. Häufig kamen Armbrüste bei der Verteidigung befestigter Anlagen zum Einsatz: Oft spannten und luden mehrere Männer (oder Frauen) die Armbrüste für den Schützen. Bis

zur Erfindung der modernen Feuerwaffen war die Armbrust die stärkste Fernkampfwaffe auf dem Schlachtfeld (von Ballistae, Katapulten und anderen Belagerungsmaschinen abgesehen). Armbrustbolzen konnten sogar Plattenrüstungen und stählerne Helme auf einige Entfernung durchschlagen. Heutige Armbrüste kommen meist auf dem Schießstand, selten auch zur Jagd, zum Einsatz.

Axt — Eine massive, schwere Klinge, auf einem Stab montiert: Die Steinaxt war wohl das wichtigste Werkzeug und eine der wichtigsten Waffen der Steinzeit. Als die Menschen lernten, Metall zu schmelzen und zu formen, nahm die Bedeutung der Axt sogar noch zu: Aus den recht weichen Materialien Kupfer und Bronze konnte man effektiv kurze Axt- und Dolchklingen herstellen, aber keine langen Schwerter. Nach der Erfindung von Eisenlegierungen (Stahl) wurde die Axt zunehmend vom vielseitigeren Schwert abgelöst, kam aber dennoch häufig zum Einsatz: Die simplen Äxte der Bauern und Holzarbeiter dienten in Kriegszeiten als Milizwaffen. Im Mittelalter benutzen viele Ritter spezielle Kriegsäxte: Mit dem gepanzertem Stiel konnte man Angriffe parieren, die Axt herumwirbeln – und mit der scharfen, schweren Klinge wuchtige Schläge austeilen, die trotz Ketten- oder Metallplattenrüstung zu schweren Verletzungen führten. Heutige Äxte (es gibt auch eigene Militäräxte) dienen meist ihrem Ursprungszweck, der Holzbearbeitung, können aber auch als Waffe genutzt werden.

Belagerungswaffen — Steinerne Mauern, hölzerne Wälle, Palisaden: Schon früh lernte die Menschheit, ihre Siedlungen und strategisch wichtige Punkte vor anstürmenden Feinden zu sichern. Die Angreifer zogen nach und konstruierten bald gewaltige Kriegsmaschinen: Fahrbare gepanzerte Türme mit Leitern darin wurden an feindliche Stadtmauern geschoben. Baumstämme wurden mit Rädern oder Tragschleifen versehen und gegen Tore gedonnert, gewaltige Schleuder- und Schussvorrichtungen ließen Pfeile, Felsbrocken, brennenden Teer oder verwesende Kadaver auf den Feind niederregnen.

Bogen — Eine der ältesten Jagdwaffen der Menschheit. Im Vergleich zu den primitiven Wurfsteinen und Steinschleudern der Urzeit stellte der Bogen eine bedeutende waffentechnische Innovation in der frühen Menschheitsgeschichte dar. Die Herstellung eines Bogens war aufwändig: Für ein optimales Ergebnis musste das Holz monatelang gewässert, geformt und getrocknet werden. Auch die Herstellung der Bogensehnen, anfangs oft aus Tierdärmen, war mit hohem Aufwand verbunden. Kurzbogen wurden häufig zur Jagd verwendet, auch auf Streitwagen und bei berittenen Bogenschützen kamen sie häufig zum Einsatz. Langbogen brachten überlegene Reichweite auf dem Schlachtfeld, waren jedoch eher unhandlich. Schon früh begann die Entwicklung von Kompositbogen aus mehreren unterschiedlichen Schichten, etwa aus unterschiedlichen Holzarten. Die Reichweite eines mittelalterlichen Langbogens dürfte bis zu 300 Meter betragen haben; Pfeile konnten Kettenhemden ohne Schwierigkeiten durchschlagen. Auf dem Schlachtfeld trugen die Bogenschützen meist nur leichte Lederpanzerung und Dolche; sie wurden von schwer gepanzerten Lanzenträgern vor der Reiterei beschützt. Bis heute ist das Bogenschießen ein weit verbreiteter Sport. Auch zur Jagd werden auch heute noch manchmal Bogen eingesetzt.

Kettenhemd Tausende von Stahlringen, einzeln heiß vernietet: Ein Arbeiter im Mittelalter benötigte drei bis fünf Monate für ein einziges Kettenhemd! Gegen flache Schläge mit Schwertklingen bot ein Kettenhemd guten Schutz, nicht jedoch gegen Waffen mit extrem schmaler Klinge („Panzerstecher“, Pfeile etc.). Das Aufkommen von Feuerwaffen machte das Kettenhemd zur tödlichen Gefahr für den Träger: Aufprallende Geschosse lassen die Kettenglieder in kleine, scharfe Splitter zerbersten. Dennoch hat sich das Prinzip der ineinander geflochtenen Stahlringe bis heute erhalten – etwa bei Spezialhandschuhen für Gerber, Fleischer und Schlachter.

Keule Abgebrochene Äste waren wohl die allererste „Waffe“ der Menschheit. Später wurden hölzerne Keulen mit Nägeln und Ringen aus Metall verbessert, um die Wirkung zu erhöhen. Der Streitkolben ist eine direkte Weiterentwicklung dieser Waffe und meist mit mehreren schweren Klingen an der Spitze ausgestattet. Eine Spezialform ist der Morgenstern – eine Metallkugel mit nagelartigen Spitzen auf einem Stab, mit oder ohne kurzer Kette dazwischen. Bei der Kavallerie kam der Kriegshammer lange Zeit zum Einsatz: Ein etwa 60 bis 90 cm langer Metallhammer mit dünnem Schaft und einer scharfen Spitze auf dem schweren Kopf. Mit dieser Waffe konnten die Kavalleristen im Vorbeireiten die Helme von Infanteristen durchschlagen. Heutzutage findet man immer noch Keulen im Einsatz, auf ihren Einsatzzweck abgestimmt: Jugendbanden und Kriminelle benutzen seit jeher häufig Totschläger, Metallstäbe, simple Keulen und Baseballschläger, in Kneipenprügeleien kommen manchmal Tischbeine und Flaschen zum Einsatz. Die Schlagstöcke der Polizei erlauben dank eines seitlich angebrachten Zusatzgriffes verschiedene Angriffs- und auch Verteidigungsbewegungen. Alle diese Beispiele könnten wohl als Varianten der „Keule“ angesehen werden.

Lanze Lanzen, Hellebarden, Piken, Partisanen, Speere und andere haben eines gemeinsam: Hölzerne Schäfte und metallene Spitzen. Je nach Einsatzzweck waren diese Waffen stark unterschiedlich ausgeprägt: Piken zur Abwehr von Reitern waren oft bis zu sechs Meter (!) lang und dienten vor allem dazu, „stachelige“ Abwehrstellungen zu errichten. Hellebarden und andere Sonderformen dieser Waffenart verfügten häufig über mehrere Klingen – eine Spitze zum Zustechen, eine axtförmige Klinge zum Schlagen, oft auch Widerhaken und andere Raffinessen. Lanzen und Speere gab oder gibt es in beinahe jeder Kultur der Menschheit.

Lederrüstung Schon früh war Leder wegen seiner Widerstandskraft ein wichtiger Bestandteil der Kleidung, vor allem in Kriegszeiten. Leder bot leidlich guten Schutz gegen viele Attacken und wurde oft mit gehärteten Leder- oder gar Stahlplatten oder Nieten verstärkt. Bis heute werden in vielen Berufen Lederschürzen verwendet, Lederjacken und -hosen sind nicht nur bei den Reitern der schnellen Feuerpferde beliebt.

Plattenrüstung Schon die Legionen Roms benutzten Metallplatten – diese wurden auf den Lederharnisch der Legionäre angebracht. Hervorragenden Schutz boten die schweren Ritterrüstungen des Mittelalters, sorgten jedoch auch für Probleme: Zu Fuß, ohne Pferd, war ein Ritter annähernd hilflos. Viele Ritter starben außerdem an Hitzschlag: Die metallenen Rüstungen waren innen mit Wolle und Fellen ausgepolstert, und Kriege fanden meist im Sommer statt… Noch lange nach dem Ausklingen des Mittelalters hielten sich schwere Metallharnische, die nur den Oberkörper schützten. Die schwere Kavallerie (Dragoner, Kürassiere u.a.) konnte dank dieser Harnische sogar direkten Musketentreffern standhalten! Auch heute noch sind in vielen kugelsicheren Westen neben speziellen Gewebesorten auch herausnehmbare Stahlplatten enthalten.

Schwert In der Kupfer- und Bronzezeit verfügte die Menschheit nur über kurze Messer und Schwerter. Erst mit der Entwicklung von Eisen und Stahl setzten sich längere Schwerter durch. Der Gladius, das Kurzschwert der römischen Legionen, war wohl die erste Waffe aus Massenfertigung. Erst mit dem Beginn des Mittelalters, viele hundert Jahre später, wurden routinemäßig längere Schwerter hergestellt. Dabei waren die Schwerter meist auf den Kampfstil bzw. die Rüstung der jeweiligen Gegner abgestimmt: Das breite, schwere Langschwert konnte Kettenhemden durchschlagen. Die schmale, kantige Klinge des Panzerstechers hatte den einzigen Zweck, Plattenrüstungen (an den Scharnieren und Gelenken) zu durchbohren. Geschwungene Schwertformen (Säbel u.a.) findet man vor allem in Kulturen, deren Gegner leichte Rüstungen trugen: Durch die Biegung gleitet die Klinge, statt wie eine Axt aufzutreffen – das verursacht tiefere und gefährlichere Wunden. Das klassische Schwert begann zu verschwinden, als die Kriegführung immer „moderner“ wurde: Da man wegen der Durchschlagskraft von Feuerwaffen kaum noch schwere Rüstungen trug, setzten sich zunehmend leichtere Fechtwaffen wie Degen, Säbel und Florett durch. Bis heute werden in vielen Armeen rituelle Schwerter bzw. Säbel getragen. So gut wie jeder moderne Soldat weltweit führt ein (kurzschwertartiges) „Kampfmesser“ mit sich.

12. Index



INDEX

1 Wie das Add-On ins Spiel integriert ist

Das Add-On ist mit seiner kompletten Story Bestandteil der Welt von Gothic II.
Das bedeutet, alles ist in das Originalspiel integriert und kann parallel zur normalen Handlung gespielt werden. Nachdem das Add-On installiert ist, muss man das Spiel neu beginnen. Direkt am Anfang wird Xardas, der Dämonenbeschwörer, dir erzählen, was du tun musst, um in die Neue Welt zu gelangen.

2 Neue Welt

Bisher wusste niemand, was hinter den Bergen im Nordosten ist. In „Die Nacht des Raben" wirst du es herausfinden. Eine komplett neue Welt erwartet dich. Aber um dorthin zu gelangen, musst du erst den Eingang finden. Die Anhänger des „Ring des Wassers" werden dir dabei helfen!

3 Neue Gilden



Wassermagier
Auch „Kreis des Wassers". Einen der Wassermagier kennt man schon aus Gothic II: Vater Vatras aus Khorinis. In „Die Nacht des Raben" wird man noch mehr treffen. Wer Gothic I (eins!) gespielt hat, wird sich an Saturas und die Magier aus dem Neuen Lager erinnern.
Problem: Sie erinnern sich auch an DICH! Du hättest eben nicht ihren Erzhaufen in die Luft jagen sollen...



Ring des Wassers
Nicht zu verwechseln mit dem „Kreis des Wassers". Der Ring des Wassers ist eine Organisation von Leuten, die den Wassermagiern bei ihren Aufgaben zur Hand gehen. Wer alles zum „Ring" gehört, ist geheim – aber du kannst dir sicher sein, es sind einige alte Bekannte dabei...



Piraten
Seit die königliche Flotte von den Orks fast komplett vernichtet wurde, haben die Piraten nicht mehr viel zu kapern. Sie hängen an einem versteckten Küstenstreifen von Khorinis herum und schlagen die Zeit damit tot, mit den Hehlern aus der Stadt Geschäfte zu machen und sich mit den Banditen anzulegen. Piraten sind raue Gesellen, aber im Grunde ganz nette Kerle – wenn man ihnen einen ordentlichen Schluck Grog anbietet.

Banditen



Aus Gothic II kennt man die Banditen in erster Linie als Wegelagerer und Angreifer. Daran hat sich prinzipiell nichts geändert – nur dass man in „Die Nacht des Raben“ Gelegenheit bekommt, die Jungs näher kennenzulernen. Im Laufe des Spiels kann man eine Banditenrüstung bekommen und sich damit in das Versteck der Banditen (tief in den Sümpfen) einschleichen. Aber Vorsicht: Wer sich damit bei ordentlichen Bürgern oder der Landbevölkerung blicken lässt, wird für einen Banditen gehalten und angegriffen. Wer Gothic I (eins!) gespielt hat, wird einige alte Bekannte aus dem alten Lager wiedertreffen.

4 Einige neue Monster

Blattcrawler
Stärke 75
Lebensenergie 150
Schutz 75

Anmerkungen: Minecrawler in grün. Aber nicht nur das. Im Gegensatz zu Minecrawlern, die man nur in dunklen Höhlen antrifft, sind diese gefräßigen Rieseninsekten im Freien unterwegs!

Sumpfgasdrohne
Stärke 50
Lebensenergie 100
Schutz 50

Anmerkungen: Explodieren zu einer grünen Giftwolke, wenn sie getroffen werden.

Sumpfgolem
Stärke 125
Lebensenergie 250
Schutz 125

Anmerkungen: Wie alle Golems, ist auch dieser vor allem mit stumpfen Waffen (Keulen oder Hämmern) besonders gut zu bezwingen. GROSSE Keulen oder Hämmer, versteht sich.

Sumpfratte
Stärke 60
Lebensenergie 120
Schutz 60

Anmerkungen: Hässlich, aber lecker. Die fetten Sumpfratten geben doppelt so viel Fleisch ab wie alle anderen Tiere.

Keiler
Stärke 50
Lebensenergie 100
Schutz 50

Anmerkungen: Mach niemals einen Keiler wütend! Zumindest nicht, bevor du nicht eine starke Rüstung hast. Er WIRD dich kriegen. Er ist schneller als du!

Steinwächter
Stärke . . . . ???
Lebensenergie . . . . ???
Schutz . . . . ???

Anmerkungen: Die Wächter einer lange verlorenen Kultur. Sie stehen meistens nur so herum und sehen dekorativ aus. Aber wenn man etwas tut, was ihnen nicht gefällt, werden sie ungemütlich.

5 Neue Spells

Gothic II enthielt bereits Sprüche aus allen drei Magierichtungen (Innos, Adanos, Beliar), jedoch die meisten davon aus dem Kreis des Feuers (Innos). Es gibt in „Die Nacht des Raben“ sowohl neue Sprüche aus dem Kreis des Wassers (Adanos) als auch aus dem Kreis der Dunkelheit (Beliar). Von allen Charakterklassen kann nach wie vor nur der Magier die Runen benutzen. Die (Einweg-)Spruchrollen können alle Klassen benutzen.

Kreis des Wassers – die Magie Adanos

Geysir
Eine Wasserfontäne bricht aus dem Boden. Mächtig aber teuer.

Eislanze
Ein guter Kampfzauber. Besser als ein Feuerball. Wirkt sehr gut gegen Feuerwesen.

Unwetter
Ein mächtiger Flächenspruch. Alles im Umkreis von zehn Metern gerät in ein Unwetter.

Wasserfaust
Kampfspruch. Tödlich gegen Monster und Böse Wesen. Macht gute/neutrale menschliche Wesen nur ohnmächtig.

Wirbelwind
Ein Gegner wird von einer Windhose hochgehoben und ist so für einige Zeit außer Gefecht gesetzt.

Kreis der schwarzen Magie – die Magie Beliars

Beliars Zorn
Ein guter Kampfspruch.

Schrei der Toten
Der mächtigste Spruch von allen. Kostet das gesamte Mana.

Energie aussaugen
Die Hälfte der Lebensenergie wird abgesaugt. Funktioniert nur bei menschlichen Wesen. Kann nicht töten.

Schwarm
Ein Insektenschwarm lenkt einen Gegner einige Zeit ab.

Wurzelschlinge
Dornengestrüpp wächst aus dem Boden und hält einen Gegner einige Zeit fest.

Wächter beschwören
Ein Steinwächter erscheint und beschützt dich.

Zombie beschwören
Ein Untoter erscheint und greift alles an, was dir zu nahe kommt.

6 Das Amulett des Suchenden Irrlichts



Bei Vatras kann man sich im Laufe des Spiels das Amulett abholen. Sobald man es anlegt, erscheint ein Irrlicht, das Gegenstände, die in der Welt herumliegen, für dich findet. Das Irrlicht kann unterschiedliche Arten von Gegenständen finden. Je mehr du über es lernst, desto mehr kann es für dich finden.
Extrem praktisch, um verborgene Items zu entdecken.

Was finden	Lernpunkt-Kosten
Nahkampfwaffen	*0*
Fernkampfwaffen + Muni	*1*
Sonstige	*2*
Runen+ Scrolls	*3*
Ringe und Amulette	*4*
Pflanzen und Nahrung	*5*
Tränke	*5*

7 Die Sprache der Erbauer

Man wird im Spiel einige Steintafeln finden. Am Spielbeginn kann man sie noch nicht lesen – sie sind in einer längst vergessenen Sprache geschrieben –, jedoch kann man die Sprache im Verlauf des Spiels lernen. Während einige Tafeln nur Texte enthalten, bringen andere permanente Attributspunkte oder steigern die Kampftalente.

Die Sprache gliedert sich in drei Bereiche:

Sprache der Bauern	5	LP
Sprache der Krieger	10	LP
Sprache der Priester	15	LP



8 Game Balancing

Viele Leute haben sich beschwert, Gothic II sei zu leicht gewesen.
Nun, das sollte sich jetzt etwas geändert haben.

1. Fast alle Monster sind schwerer zu besiegen.
2. Gute Waffen sind teuer, und um sie anzulegen, braucht man bis zu 170 Stärkepunkte.
3. Armbrüste brauchen jetzt Stärke als Voraussetzung zum Anlegen, Bögen weiterhin Geschick. Jedoch hängt bei BEIDEN Waffenarten der Schadensbonus vom Geschick ab.
4. Einige Waffen, vor allem die selbstgeschmiedeten, haben einen Trefferchancen-Bonus von bis zu 10%.
5. Einige der „normalen“ Waffen kann man jetzt selbst schmieden – dazu muss man bei Harad Lehrling sein. Alle selbstgeschmiedeten Waffen haben Vorteile gegenüber den anderen Waffen (leichter anzulegen, Trefferchancen-Bonus).
6. Außer Ringen und Amuletten gibt es jetzt auch Gürtel.
7. Lernpunkte (LP): Für einen Attributspunkt bezahlt man jetzt

von	10-30:	1	LP
von	31-60:	2	LP
von	61-90:	3	LP
von	91-120:	4	LP
über	120:	5	LP

Keine Panik! Es gibt magische Möglichkeiten, die Attribute und Kampftalente zu steigern, zum Beispiel das Lesen der Steintafeln der verlorenen Kultur (siehe: Sprache der Erbauer). Einige Talente sind teurer, einige sind billiger geworden. Für viele Tiertrophäen bezahlt man z.B. jetzt nur noch 1-3 LP. Schlösser knacken oder Taschendiebstahl kosten allerdings jetzt 10 LP.

Ein Tipp: Wenn ihr keine magischen Spruchrollen findet, kauft euch welche.
Alle Scrolls kosten ab heute nur noch 5 Mana, egal ob ein fitzeliges magisches Geschoss oder ein großer Feuersturm.

Credits

Piranha Bytes

Management
Project Manager / Lead Game Design
Michael Hoge

Project Supervisor
Björn Pankratz

Managing Director
Michael Rüve

Programming
Lead Programmer
Carsten Edenfeld

3D and Game Engine
Dieter Hildebrand
Ulf Wohlers
Bert Speckels

Engine Extensions
Carsten Edenfeld
Nico Bendlin

Additional Engine Programming
Roman Keskenti
Dennis Lüsebrink
Manuel Moos
Kurt Pelzer
André Schrieber

Tool Programming
Kai Rosenkranz

Visuals
Lead Artist
Horst Dworczak

3D Artists & World Design
Horst Dworczak
Sascha Henrichs
André Hotz
Uwe Meier
Mario Röske
Texture Artists
Sascha Henrichs
Uwe Meier
Mihai Anghelina

Animation
André Hotz

Visual Effects
Kai Rosenkranz

Cinematics
André Hotz

Concept Art & Illustrations
Uwe Meier

Game Content & AI
Content Supervisor
Björn Pankratz

Game Design & Story Scripting
Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

AI Design & Scripting
Michael Hoge

Game Audio
Sound Effects
Kai Rosenkranz

Additional Sound Effects
Björn Pankratz

Music
Kai Rosenkranz

Gothic II Addon

Project Manager
Björn Pankratz

Managing Director
Michael Rüve

Game Design
Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

Programming
Nico Bendlin
Carsten Edenfeld

Lead World Design
Sascha Henrichs

3D Artists & World Design
Horst Dworczak
Sascha Henrichs
Mario Röske

Texture Artists
Sascha Henrichs
Uwe Meier

Creature Design
Uwe Meier

Animation & Cinematics
André Hotz

Visual Effects
Kai Rosenkranz

Story Scripting
Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

AI Scripting
Stefan Kalveram

Music & Sound Effects
Kai Rosenkranz
Patrick Berdys

Voice Recordings
Recording Manager
m&s music studio
Martin Sowienoch
Anjey Sowienoch

Direction
Michael Hoge
Kai Rosenkranz

Recording Administration
Effective Media GmbH
Peter Richter
Voice Talents
Bodo Henkel
Und Konsorten…

Public Relations
PR Manager
Tom Putzki

Thanks to Technical Support
Michael Rüve
Dirk Zölfl
Jens Schuran

Proofreading
Peter Richter

Recording Administration
Peter Richter

Web Design
Kai Rosenkranz

Webpage Localization
Sia „Garret" Manzari
Nicole „Jaz" Schumacher

JoWooD Productions Software AG

Director Product Management
Robert Al-Yazdi

Product Manager
Stefan Berger

Producer
Sascha Pieroth

Marketing Director
Gerald Kossaer

International Localisation Manager
Nikolaus Gregorcic

Art Director
Christian Glatz

Graphic Artist
Sabine Schmid

International Security & Protection Manager
Gerhard Neuhofer

Int. QA, Purchasing & Production Director
Fritz Neuhofer

Leadtester
Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Reinhard Gollowitsch

Tester
Jörg Berger, Markus Brucher, Martin Bucher, Uwe Drescher, Benedikt Ebli, Roland Gaal, Katharina Grassegger, Georg Grieshofer, Petra Grossegger, Anton Handl, Oliver Helmhart, Barbara Hochwimmer, Andreas Kainer, Christian Kargl, Stefan Klaschka, Rene Kreuzbichler, Alexander Kumer, Rudolf Kussberger, Peter Lippusch, Hedwig Matl, Mario Moser, Bernd Pichlbauer, Harald Ploder, Christian Pohlhammer, Mihai Popescu, Stephan Radosevic, Eveline Rinesch, Erwin Rudorfer, Peter Schicker, Walter Schiedhofer, Gerald Schurl, Razvan-Anton Seicarescu, Matthias Thurner, Dagmar Tiefenbacher, Thomas Schwarzl, Stefan Reitmaier, Harald Fritz

Wir danken MSI (www.msi.com.tw) und Integris (www.integris.at) für folgende PC-Systeme, die der QA zum Testen des Spieles zur Verfügung gestellt wurden.

"MSI Mega PC" (Test - SEHR GUT)



"Integris Genesis Top" (Test - SEHR GUT)



Lizenzbestimmungen

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG
End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt.
Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden.
Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch.
Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

Softwareproduktlizenz

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWooD Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen.
JoWooD Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als "Verkauf" der Software.
Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWooD Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.
Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWooD Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

Sicherungskopie
Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs-oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

Beschränkte Garantie

JoWooD Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab
Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet.
Die gesamte Haftung von JoWooD Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWooD Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWooD nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWooD Productions Software AG zurückgegeben wird.
Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWooD Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen.
Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestattetem Umfang, lehnt die JoWooD Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWooD Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat

Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWooD Productions Software AG.

Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWooD Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWooD Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

